INDEX 355 364, ISSN 1426-2843

2,50 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

2
MARZEC
1997

OPISY

JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY
LEGENDS OF VALOUR
TOTAL CARNAGE
TOMMY GUN
CASTLES II
BLOODNET
JET PILOT
BURNOUT
ODDYSEY
XENON II
GENESIA
KUPIEC

SPRZĘT

OMNIPEN

SZKÓŁKA

JAK Z CD32 ZROBIĆ KOMPUTER?
CD32 I AMINET

UŻYTKI

PROGRAMY GRAFICZNE
MULTICOMMODITY
TOOL MANAGER
P3M RECORDER
RUN TOOL

CEDEKI

FUN CLIPS 2
WORLD ATLAS
THE KARA COLLECTION
MULTIMEDIA BACKDROPS

PRZEGLĄD PINBALLI !!!



NOWOŚCI

Power Ankieta

Na naszej stronie WWW oraz na naszym BBS-ie (adres i numer w stopce) pojawiła się ankieta, która skierowana jest do wszystkich, którym leży na sercu/bliski jest los Amigi. Nasz komputer stoi w obliczu przełomu, którym stać się może przejście na PowerPC. Zależy to jednak nie tyle od firm pracujących nad projektami Power Amig, co przede wszystkim od nas, tj. użytkowników, autorów oprogramowania, producentów sprzętu, dystrybutorów. Bowiem to nasze zainteresowanie całą sprawą (bądź jego brak) zadecyduje o powodzeniu (lub też fiasku) całego przedsięwzięcia. Dlatego warto, naszym zdaniem, odpowiedzieć sobie i innym na pytanie: czy chcemy Power Amig i czy będziemy w nie wkrótce inwestować? Ankieta skierowana jest do użytkowników, grup scenowych, twórców oprogramowania, producentów sprzętu, dystrybutorów/sklepów oraz do ludzi już/jeszcze nie posiadających Amigi. Powiadom innych, za naszym pośrednictwem, o swojej decyzji, wypełniając odpowiednią część wspomnianej wyżej ankiety. Wszystkim, którzy zechcą się wypowiedzieć, z góry dziękujemy! (KB)

Na co czekamy?

Oto lista zapowiadanych gier.

POCZĄTEK 1997

Wingnuts	(Forgotten Myths, ECS)
Access Denied Mission 2	(Solo Soft)
Double Agent	(Flair Software)
Forgotten Forever	(Zavacki, AGA HD)
Cygnus 8	(Applaud Software)
Flyin' High	(P.U.R.E.-Design)
Traitor/Rage	(Alternitive)
Ffigy	(Effigy, CD-ROM)
MARZEC	
World of Formula One	(Apex, ECS)
Alien Presence	(Apex, ECS)
Hellpigs CD	(Vulcan, AGA CD-ROM)
Hellpigs	(Vulcan, AGA)
Jetpilot Expansion Disk	(Vulcan)
Zone 99	(Aurora Works, ECS)
KWIECIEŃ	
Burnout Expansion Disk	(Vulcan)
Cold Blood	(Vulcan, AGA)
Ultra Violent Worlds	(Vulcan, AGA)
Strangers	(Vulcan, AGA)
NIE BĘDZIE	
TFX	(DID/Ocean)
Seventh Sword Of Mendor	(Grandslam)
Reunion 2: Phoniex	(Grandslam)
Breathless'96	(Fields of Vision)

Jak widać, Vulcan szaleje, a *TFX* długo nie wytrzymał na liście zapowiedzi. Poniżej co ciekawsze gry zapowiadane na wiosnę, lato lub bez terminu wydania.

Bloody-Blaster	(Twilite, AGA)
Testament 2	(APC&TCP)
Gilbert Goodmate	(Prelusion, ECS)
Football Director 3	(Guildhall)
Blitz Bombers 3D	(Red When Excited)
Whales Voyage 2	(Neo, AGA CD-ROM)
Demistar	(Rios, CD-ROM)
Auto Racing	(Rios, CD-ROM)
Black Sanctuary	(Rios, CD-ROM)
3D Pinball	(Rios, CD-ROM)
Genetic Species	(Ambrosia/Vulcan)
Mircolyte Warriors	(Guildhall)
Football Glory Indoors	(Croteam/Vulcan)
Slipstream	(Niki Hemmings)
Explorer 2260	(Digital Anarchy, AGA HD)
Phoenix	(Iluminatus, AGA HD)

(RB)

cd. na str. 5

AmiNews

Wiele wskazuje na to, że rozdział historii Amigi zatytułowany „wykupywanie **AmigaTech** od bankrutującego **Escomu**" zostanie już wkrótce definitywnie zamknięty. Jak poinformował **QuikPak**, 31. stycznia (czyli w ostatnim możliwym terminie) przedstawił on likwidatorowi ostateczną ofertę nabycia praw do Amigi. W tej chwili ta i inne propozycje (plotki w sieci podawały liczbę czterech-pięciu ewentualnych konkurentów, najczęściej wymieniano w tym gronie **Sony, Microsoft** (!), **VIScorp** i **CEI**) są rozpatrywane przez prawników, a 28. lutego ogłoszony zostanie nowy właściciel naszego komputera i **QuikPak** jest mocno przekonany, że będzie to właśnie on.

Przeświadczenie to znajduje silne oparcie w obecnej ofercie firmy i jej śmiałych planach na przyszłość. Już proponuje ona Amigi A4040L i A4060L (bliższe dane — *ACS* 1/97), czyli „bagażowe" (luggable) wersje A4000, które wzbogacone jeszcze o *Video Toaster* i *Video Toaster Flyer* mogą z powodzeniem posłużyć jako przenośne, a może raczej „przewoźne", urządzenia do montażu nieliniowego (szkoda tylko, że ceny zaczynają się od 4000 USD). Właściciele A3000/A4000 mogą natomiast nabyć (podobno bardzo wydajne) karty turbo z 060 50 MHz za 999 USD. Wkrótce do sprzedaży trafić ma także A5050T (patrz ACS 1/97) — czterotysiączka zintegrowana z Pentium w jednej obudowie oraz — być może największa rewelacja – A1630LD — przenośna Amiga na bazie A1200, wyposażona w procesor 68030, SCSI, ekran LCD, najprawdopodobniej za cenę 1000 USD (niby sporo, ale jeśli wziąć pod uwagę ceny pecetowych notebooków, a przede wszystkim amigowych PAWS i A4040, to wydaje się to całkiem znośne).

Ponadto **QuikPak** ma zamiar, przy współpracy z **HiQ**, przygotować własną Amigę nowej generacji, korzystającą z procesorów DEC Alpha, choć nie wykluczony jest również rozwój modeli wyposażonych w PowerPC. System operacyjny ma oczywiście także ulec dostosowaniu do wymagań stawianych przez dzisiejszych użytkowników i zastosowania technologii RISC. Co ciekawe, jeden z pracowników **HiQ** powiedział, że konstruowany przez jego firmę i **QuikPaka** komputer ma szansę znaleźć się na rynku jeszcze przed premierą A\BOX-a i sprawić, że ten ostatni będzie przy nim maszyną przestarzałą (żadnymi dokładniejszymi danymi jednak się nie pochwalił).

Urzeczywistnienie tych zamierzeń uzależnione jest jednak głównie od pomyślnego zakończenia transakcji wykupu **AmigaTech** przez **QuikPak**, co nie jest jeszcze w tej chwili całkiem pewnym, ale najbardziej prawdopodobnym rozwiązaniem. Jest to bowiem firma, która ma najbardziej konkretne i możliwe do zrealizowania w krótkim czasie (przynajmniej jeśli chodzi o komputery oparte na A4000 i A1200) projekty dotyczące rozwoju Amigi, a to, miejmy nadzieję, będzie najważniejszym kryterium wyboru zwycięzcy przetargu.

Najistotniejsze jest chyba to, że nareszcie skończy się stan letargu, a rozpocznie „ruch w interesie". Kto jednak będzie poruszał i w jakim kierunku, o tym przekonamy się już niebawem. (KB)

QuikPak: www.amigasupport.com/quikpak/

Flyin' High

Po udanym, ale niestety trochę już przestarzałym *Xtreme Racing* oraz po niezbyt spełniającym pokładane w nim oczekiwania, a przede wszystkim ciągle nie wydanym *Virtual Karting Deluxe*, przyszedł czas na „prawdziwe" wyścigi samochodowe 3D na Amidze. *Flyin' High* grupy **P.U.R.E.-Design** to pierwsza gra tego typu, w której trójwymiarowy świat nie jest płaski, jak u wspomnianej konkurencji. Nasz bolid przemierza tu trasy usiane pagórkami, tunelami, podskakuje na nierównościach terenu. Dostępne są różne typy bogato obłożonego teksturami krajobrazu, m.in. miasto, las i tereny ośnieżone. Wymagania sprzętowe nie zostały na razie określone, ale jak zawsze, gdy ma się do czynienia z grami 3D, im szybszy sprzęt, tym lepsza zabawa. (KB)

Kontakt: JackDanielz@Highvolt.gun.de lub Andreas@Highvolt.gun.de







The Rios/Lebed Project

Tak nazywa się nowo powstała firma, specjalizująca się w produkcji gier dla Amig wyposażonych w CD-ROM. W najbliższych planach ma ona wydanie czterech tytułów, z których najbliższym ukończenia jest *Demistar*. To gra oparta na nieśmiertelnym pomyśle *Asteroids*, czyli znów będziemy mieli za zadanie uchronić siebie i innych użytkowników przestrzeni galaktycznej przed niemiłym spotkaniem z bezwładnie mknącymi hordami astralnego śmiecia. Wszystkie obiekty zostały wygenerowane przy użyciu *Lightwave'a*, a wśród ponad 20 etapów znajdą się też takie, które nie zostały oparte na schemacie *Asteroids*, urozmaicając nieco zabawę. Na kompakcie znajdzie się też sporo renderowanych animacji w roli przerywników. Pozostałe planowane tytuły to: *Black Sanctuary* (zbliżona do pecetowych *Crusader — No remorse* i *Diablo*), *Auto Racing* (wyścigi samochodowe z grafiką w stylu Mangi) i *3D Pinball*. (KB)

Od Redakcji

Niestety nasze pismo nieco zdrożało. Bardzo długo utrzymywaliśmy starą cenę, jednak stale rosnące koszty druku zmusiły nas do jej podniesienia. Sorki za to.

Popularność naszego coverCD przeszła nasze najśmielsze oczekiwania. Oblężone przez Was firmy sprzedające prasę oraz firmy amigowe oblężyły z kolei nas, czego skutkiem było całkowite zniknięcie płyt *ACS* z redakcji – musieliśmy dotłoczyć jeszcze trochę egzemplarzy. Pokazaliście, że jest dla kogo robić płytki, mam więc dobre wieści – coverCD będzie się ukazywać co drugi numer *ACS*! Jeśli chcecie, aby Wasza radosna twórczość znalazła się na krążkach, przysyłajcie do nas dyskietki (z dopiskiem COVERCD).

W samym piśmie także zmiany. Po raz ostatni widzicie dział CD32. Rezygnujemy jednak tylko z opisów starych gier na tę konsolę. Nowości i świeżo wypuszczone wersje CD znanych gier, będą opisywane w działach NA PÓŁKACH lub POD LUPĄ. Żegnamy się także z kącikiem strategów. Spółka Jagd & Suicide powoli, acz konsekwentnie, przesuwa się w kierunku niebieskiego (otworzyli nawet podobne kramiki w *PCGamerze*). Dział RPG, według zapewnień autora, będzie nadal kontynuowany.

Rozpoczęliśmy także nową SZKÓŁKĘ, tym razem coś dla właścicieli CD32, choć i inni początkujący znajdą tam coś dla siebie. Zaawansowani muszą nam wybaczyć łopatologiczność tych tekstów, ale z CD32 nie dostarczana jest żadna literatura na temat Amigi, więc autor musi wszystko omawiać od podstaw. W następnym numerze rozpoczynamy kurs *Blitz Basica*.

Aha, rozwiązaliśmy też konkurs graficzny. Wszystkie nagrodzone prace możecie podziwiać na stronie 29. Ciekawe tylko, jak wyjdą w druku...

Rafał Belke

AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.html

WYDAWCA
Computer Graphics Studio s.c.

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

NAKŁAD
30 000 egz.

ADRES REDAKCJI
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

REDAKCJA
Rafał Belke
rbelke@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
(z-ca red. nacz.)

Adam Barczyński
Kamil Barczyński
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Marcin Marzęcki
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich
Romuald Wawrzyniak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Michalina Nowakowska

DTP
Adam Bartniczak

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

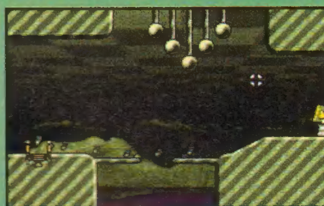
REKLAMACJE PRENUMERATY
wtorki, czwartki
w godz. 9-17
tel. (0-22) 15-42-20

KONTAKT Z REDAKCJĄ
poniedziałki, środy, piątki
w godz. 12 - 17
tel. (0-22) 15-42-20

BBS
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Blobz

Blobz to kolejny klon *Lemmingów*. Tym razem w naszych rękach spoczywa los... do diaska, nawet nie wiadomo, co to jest. Wkrótce recenzja. (RB)



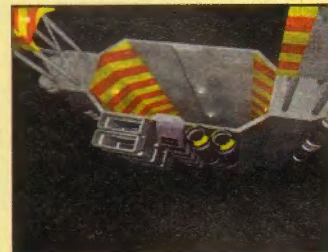


Explorer 2260

Od czasu ukazania się *Frontiera* minęły już wieki, a *First Encounters* jak nie było, tak nie ma na Amigi. Na szczęście pewien Anglik, Chris Page — **Digital Anarchy Software** — prowadzi mocno zaawansowane prace nad grą handlowo-strategiczną rozgrywającą się w przestrzeni kosmicznej, w odległej przyszłości. Gierka jest wyposażona oczywiście w grafikę 3D (na razie tylko cieniowaną, ale tekstury pojawią się już wkrótce), oddaje do dyspozycji gracza ponad 100 typów statków, wiele rodzajów broni, tysiące szlaków handlowych, międzygalaktyczną sieć informacyjną i wiele innych. Wymagania sprzętowe: Amiga AGA (korzysta z CyberGFX), 4 MB RAM, twardy dysk i procesor raczej co najmniej 030. Nie wykluczone jest wydanie *Explorera 2260* przez **Vulcan Software**. (KB)

Digital Anarchy Software: www.cs.man.ac.uk/pagec5/index.html





Foundation

Tak nazywa się nowa gra strategiczna, będąca połączeniem *Settlers, Warcraft II, Command & Conquer, Mega-lo-Manii...* Uff, chyba już starczy. Jej autorem jest **Paul Burkey**. Niektóre cechy produktu:

— wiele scenariuszy;
— wiele rodzajów budynków (które będziemy stopniowo odkrywać);
— pełna kontrola nad swoimi ludźmi, zarówno pracującymi, jak i walczącymi;
— budynki będą przejmowane przez namówienie właściciela do zmiany „barw”, lub poprzez zbrojne natarcie (budynek nie ulega zniszczeniu, jak ma to miejsce w *Settlers*);
— sojusze i handel z przeciwnikami;
— autor planuje też dodanie gry przez serial link i Internet.

Gracz będzie się ścierał z jednym do trzech komputerowych przeciwników, a gdy znajdzie współtowarzysza, zagrają na podzielonym ekranie (jak w *Settlers*), dodatkowo ścierając się z jednym lub dwoma przeciwnikami komputerowymi.

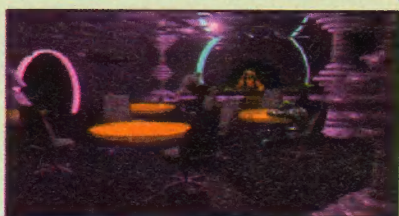
Słówko o grafice: 256 kolorków (być może autorzy „wesprą” także Amigi z kośćmi ECS i kartami CyberGFX), możliwość wyboru dowolnego trybu graficznego (włącznie z niePALowymi). Gra ruszy na Amigach z minimum 2 MB RAM i procesorem minimum 020. Zalecany dysk twardy. Być może *Foundation* trafi do sprzedaży na płycie CD. (RB)

Burkey: www.sneech.demon.co.uk





Phoenix





Powstaje kolejny klon pecetowej gry — tym razem *Privateera*. Amigowy *Phoenix*, podobnie jak jego pierwowzór, opiera się na engine'ie 3D, a na napotykane w kosmosie statki składają się obłożone teksturami wielokąty. Ponadto gra okraszona ma być wysokiej jakości renderowanymi animacjami i wykonanymi w tej samej technice tłami oraz ścieżką dźwiękową w filmowym stylu. Fabuła, według zapewnień autorów, ma być niemniej bogata, co oprawa graficzno-dźwiękowa i jeśli się to potwierdzi, wydanie tej gry, przewidziane na lato tego roku, może być sporym wydarzeniem na amigowym rynku. Żeby pograć w *Phoenix* potrzebna będzie co najmniej A1200 030 z 4 MB Fast i twardym dyskiem. (KB)

Kontakt: ROI@hotline.pfalz.de

The Shadow of the Third Moon



Pod takim prawdopodobnie tytułem ukaże się ambitny projekt włoskiego Black Blade Software, znanego dotąd tylko ze swojej shareware'owej gry *Yet Another Gravity Game*. Jest to, oparty na stworzonych przez Black Blade rewolucyjnych (zdaniem autorów) algorytmach tworzenia trójwymiarowych krajobrazów, symulator w stylu *Comanche'a*. Wymagać on będzie jak najszybszej Amigi, najlepiej z procesorem 060 i kartą graficzną, a oferować m.in.: grafikę w trybach 320x240 i 640x480 256 kolorów (działanie na ekranach Multiscan, PAL, DBLPal), obsługę CyberGFX i biblioteki RTG (Picasso, Retina, Merlin itp.), kod zoptymalizowany oddzielnie pod 030, 040 i 060, renderowane obrazki menu i tła, muzykę wprost z CD, rozbudowany system misji a'la *X-Wing*. Minimalne wymagania to AGA 'EC030 4 MB Fast i CD-ROM (szybkość 5 klatek/sekundę, a dla porównania 68060/50 z CyberGraphX — 25-50 k/s). Jeśli znajdzie się wydawca, to gra wejdzie na rynek późną wiosną'97. (KB)

Black Blade Software: www2.shiny.it/yagg

Gilbert Goodmate

Pełen tytuł tej gry przygodowej, opracowywanej przez szwedzką grupę **Prelusion**, brzmi *Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria*. Jej bohater ma tydzień na odnalezienie skradzionego z muzeum w Phungorii gigantycznego grzyba, który umożliwił niegdyś pokonanie złego czarownika, zagrażającego temu krajowi. Ku upamiętnieniu tego zdarzenia organizowano co roku festiwale grzybowe. Niestety, w tym roku kradzież uniemożliwia zorganizowanie festiwalu, a na dodatek dziadek Gilberta pilnujący świętego grzyba ma zostać stracony za swoją nieudolność. Musi on (Gilbert, nie dziadek) więc nie tylko uratować najważniejszy muzealny eksponat, ale także życie swojego dziadka. Gra powinna działać na każdej Amidze z 1 MB Chip (lub 2 MB Chip — autorzy nie są jeszcze tego pewni), wyposażonej w twardy dysk. Spodziewany termin wydania to połowa tego roku. (KB)

Prelusion: home1.swipnet.se/w-10215





Nagroda dla Polaka



W październikowym numerze pisma *Amiga User International* ogłoszono konkurs na najlepszą prezentację wykonaną przy pomocy programu *Scala*. Warunkiem uczestnictwa było oczywiście posiadanie *Scali*, a także nadesłanie całej prezentacji na czas. Tym razem — o dziwo — Poczta Polska dopisała i, mimo że kaseta z Polski została wysłana dosłownie na dzień przed deadlinem, dotarła na czas. W konkursie wziął udział Jonasz Sieradziński z Włocławka, moim zdaniem znakomity grafik, który tak długo pasjonuje się grafiką, jak i Amigą. Swoją drogą — Jonasza można często spotkać na parties, właśnie na Gravity pochwalił mi się tą niesamowitą nowinką. Otóż zajął we wspomnianym konkursie pierwsze miejsce! Prezentacja stworzona na *Scali* dotyczyła jego rodzimego miasta. Pewnie jesteście ciekawi, co wygrał? No, cóż — warto było — oryginał programu *Scala MM400* i na dokładkę *Scala Art Libraries vol. 2 i 3*. Gratulujemy i życzymy następnych sukcesów. (V0yager)



Aminet 17 i Set 4

• Kolejny set zawiera około 4 GB danych zawartych w około 8000 archiw. Rodzynkiem jest pełna wersja *Directory Opusa 5.11* z możliwością taniego upgrade'u do wersji 5.5.

• Na *Aminecie 17* (oprócz około 1 GB świeżego stuffu) możemy znaleźć pełną wersję procesora tekstu firmy **Cloanto** — *Personal Write*. (RB)

Schatztruhe: www.schatztruhe.de

PixelDream

Tak nazywa się kolejna włoska grupa przygotowująca właśnie swoją pierwszą grę na Amigę. Jest to dwuwymiarowa strzelanka z pionowym przesuwem obrazu, oparta na serii kreskówek *Goldrake*, z grafiką wykonaną w całości przy pomocy ray-tracerów. Zawiera dziesięć zróżnicowanych poziomów, poprzedzonych animacjami wprowadzającymi w przebieg wydarzeń. Wymagania sprzętowe są w zasadzie minimalne: dowolna Amiga z kośćmi AGA, nawet bez HD, chociaż oczywiście grę da się zainstalować. Tytuł i termin premiery nie zostały na razie podane, głównie z powodu tymczasowego braku wydawcy. (KB)

PixelDream: www.netgroup.it/vesuvio/pdream/

Polski rynek...

... całkiem padł — tak śpiewał kiedyś Big Cyc. Jeszcze jednak coś się dzieje.

• Firma **Marksoft** szykuje platformówkę o tytule *Miki*. Na wszystkie Amigi.

• **Optimus Nexus** zamierza wydać w połowie roku strategię w stylu *Warcraft 2* i *Command&Conquer* o roboczym tytule *High World*. Gra ukaże się na CD (wersja PC i Amigowa na jednym krążku). Na razie nie wiadomo nic więcej o grze poza tym, że ma wymagać czegoś więcej niż A500 1 MB RAM.

• Na podobny pomysł wpadła firma **L.K. Avalon**, która zamierza wydać na jesieni wersję CD *Skauta Kwatermastera* — tu także będą dwie wersje na jednym krążku. *Skaut CD* będzie miał więcej lokacji, zmieniony scenariusz i — oczywiście — ulepszoną oprawę dźwiękową. Nie wiadomo, czy poprawie ulegnie także grafika.

• **Mirage**. Firma ta szykuje dla nas grę RPG w stylu *Hero Quest* pod tytułem *History Of Elmeh* (na wszystkie Amigi). Ponadto dzięki firmie **Mirage** możemy już kupić w Polsce dwa zachodnie tytuły: *Total Football* i *Watchtower* (recenzja w *ACS* 4/96). Jeśli dojdzie w końcu do amigowej premiery *Championship Managera 2*, prawdopodobnie trafi on do Polski także dzięki firmie **Mirage**. (RB)

Imagine 5.0

Firma **Impulse**, twórcy programu *Imagine*, zdecydowała się na rozruszanie amigowego rynku oprogramowania i podreperowanie kieszeni, do nadwyrężenia której doprowadziła ostatnio konkurencja (*LightWave3D* i *Cinema4D*). Ogłoszono zatem rewelacyjną akcję: od połowy lutego „Imagine 5.0" (pełna wersja) sprzedawany jest za niesamowitą cenę — tylko 100 dolców (czyli około 300 zł!!). Jest to 10 razy taniej, niż *LightWave*. Wszystkim amatorom renderowania polecamy szukanie informacji pod adresem: http://www.cucug.org w części poświęconej newsom. (TF)

Nowy XTR

Właśnie ukazała się wersja 2.0 gry *Xtreme Racing*. Kosmetyczne zmiany: gra chodzi trochę lepiej na 030, „zremiksowano" moduły, dodano kilka nowych opcji (m.in. wybór banku sampli, automatyczne nagrywanie setupu i laptimes) oraz kilka nowych tras. W menu controls możemy przełączyć sterowanie na easy. Jeździmy wtedy trochę szybciej od rywali i mamy idealną wręcz przyczepność. Oddzielnie ukazał się edytor tras do *XTR*. Na szczęście nie przypomina tego z *AB3D2* – jest łatwy w użyciu. (RB)

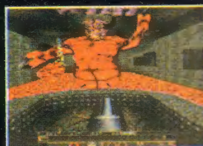
Vulcan News

Vulcan Software zasłużył już sobie na osobną rubrykę w dziale NOWOŚCI, bo firma ta systematycznie powiększa liczbę planowanych przez siebie tytułów. Do ich dotychczasowej listy dodano jeszcze kilka pozycji: *JETPilot — The 3D Landscape Expansion Disk* (trójwymiarowy krajobraz + tekstury), *BurnOut 4 Additional Cars Expansion Disk* (4 dodatkowe pojazdy), *Uropa2* (komercyjna wersja gry shareware), *Cold Blood AGA* (strzelanina 3D), *Strangers AGA* (bijatyka dla kilku graczy) i *Ultra Violent Worlds AGA*. Ta ostatnia gra to strzelanka 2D z pionowym przesuwem obrazu, grafiką w 256 kolorach 25 klatek na sekundę, pięcioma różnymi rodzajami statków, siedmioma typami broni, kilkoma etapami do pokonania, dla jednego lub dwóch graczy posiadającego(-ych) Amigę AGA z 4 MB RAM. Wszystko to powinno zjawiać się sukcesywnie na rynku do końca kwietnia. (KB)

Vulcan Software: www.vulcan.co.uk

Quake na Amigę?!

Idąc śladem twórców niedoszłej amigowej implementacji *Mysta*, jeden z fanów naszego komputera stworzył konwersję sławnego pecetowego *Quake'a*. W sieci dostępna jest wersja 0.31 beta. Żeby w *Quake* pograć sobie na Amidze potrzebować będziemy systemu minimum 3.0, procesora 020, koprocesora (czyżby nareszcie ktoś pomyślał o wykorzystaniu tego przydatnego chipu), 8 MB RAM i pecetowej (shareware lub pełnej) wersji *Quake'a*. Autor zaleca system CyberGFX. To nie żart, sami testowaliśmy grę — działa!! (TF)



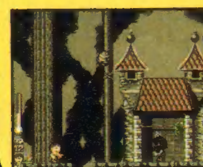


Cloanto w akcji

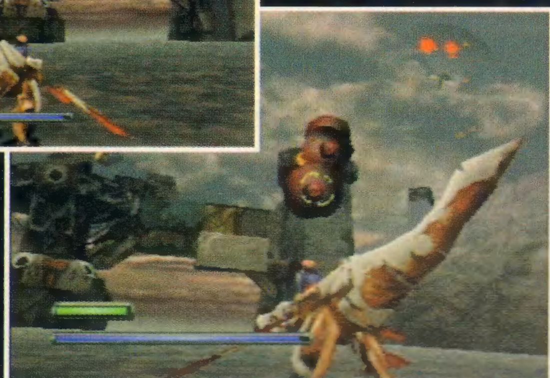
Udostępniając system plug-inów do swojego flagowego produktu — *Personal Paint 7* — firma **Cloanto** zapowiedziała jednocześnie wypuszczanie dodatkowych modułów. Pierwsze tego oznaki już widzimy. Nowopowstały moduł używający szybkiego procesora do emulacji przestarzałego już blittera otwiera przed nami nowe możliwości — pozwala na korzystanie z pamięci FAST do przechowywania bitmap i przyspiesza ich obróbkę (w końcu procesory 030/40/60 działające w pamięci FAST są kilkakrotnie od blittera szybsze). Plug-in ma też support dla systemu CyberGraphics, co pozwala na 100% odcięcie się od wolnej pamięci CHIP jako „przechowalni" dla grafik. Najlepsze jest to, że firma w przeciwieństwie do np. wszystkich produkujących plug-iny do *Lightwave'a* nie pobiera za „wirtualny blitter" żadnej opłaty — można go znaleźć na Aminecie (biz/cloan/PBlit__68k.lha). (TF)

Sword raz jeszcze

W zeszłym numerze wspominaliśmy o nowej platformówce grupy **Serio Comic**. Niestety, nie zostanie ona wydana przez **Mirage**. Autorzy poszukują nowego wydawcy. Jeśli ktoś jest zainteresowany, oto kontakt: kdura@lodz2.p.lodz.pl. Dostarczone nam demo pozwala stwierdzić, że gra jest wykonana na światowym poziomie (pomijając oczywiście fakt, że jest to „tylko" pięćsetkowa platformówka). Dobra robota, chłopaki. Życzę Wam (i wszystkim graczom) wydania tej gry (RB)





Panzer Dragoon Zwei





Sega Rally







Virtua Cop





Virtua Fighter 2



tylko na

SEGA SATURN

DYSTRYBUTOR:

BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02



Genesia



Szczęśliwie sobie pogrywałem pewnego razu, gdy do mego pokoiku wpadł zdyszany Suicide i krzyknąwszy: Eureka! pokazał mi owoc swej wielodniowej mordęgi. Były to nakreślone na obrazku fonty, układające się w angielską wersję tzw. gestu Kozakiewicza. Niby nic a cieszy. Cieszy, bo w Amosie. Podrapałem się wtedy po mej pickenhaubie i pokazałem mu... Genesię.

Reszta wieczoru minęła nam w nastroju mordowania niewinnych (nikt nie jest niewinny, he, he) istot poruszających się po terenach naszego królestwa. Gra wciągnęła nas totalnie i dopiero głośne dobijanie się siostry, którą przezornie zamknąłem w lodówce, oderwało nas od monitora (tak naprawdę to zachciało nam się pić).

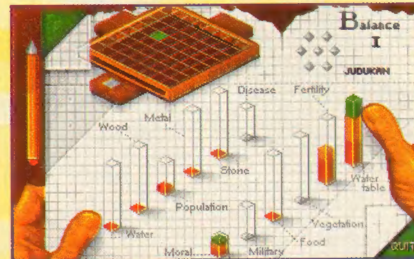
CO JEST GRANE?

Genesia jest dość ciekawą gierką, o ponad dwuletnim stażu na naszych maszynkach. Wydawać by się mogło, że tak bądź co bądź leciwy produkt niczym już zafrapować nie może, a jednak... Program napisano całkowicie w Amosie i prezentuje się on po prostu wyśmienicie, w przeciwieństwie do dość dużej ilości produkcji stworzonej w tym języku. *Genesia* jest typową grą strategiczną z silnie rozwiniętą stroną ekonomiczną rozgrywki. Naszym zadaniem jest wyeliminowanie wszystkich pretendentów do zarządzania krainą. Można to uczynić drogą militarnej ekspansji, opierając się tylko na silnej i stabilnej gospodarce. Mamy tu więc typowy przykład związku przyczynowo-skutkowego – najpierw kopalnia, potem laboratorium i kowal, a dopiero później zakuty w zbroję drab ze śmiercią na obliczu (lub z nie dojedzonym kawałkiem jabłecznika popitym piwem marki „Chmielosiar"). Tylko wysilając swe szare komórki można osiągnąć sukces, metoda „na Budionnego" w 95% przypadków nie przynosi spodziewanego efektu.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Obie te rzeczy stoją na wysokim poziomie. Po raz pierwszy zobaczyliśmy animacje tak dobrze zrobione w Amosie. Całość rozwiązań graficznych przypomina osławionego *Populousa*, ale z pewnością go przerasta. Znakomicie dobrana paleta kolorów podnosi walory gry, a pomysł stworzenia zmiennych pór roku zasługuje na Nobla. Oprawa dźwiękowa to raj dla naszych chwytaczy fal dźwiękowych (czyt. uszu). Od świetnej melodyjki w magazynie, po sugestywne odgłosy wilków w zimie. To prawdziwy miód. Łatwy w obsłudze panel nie wymaga prawie żadnych podpowiedzi, sugestywne ikonki po prostu mówią za siebie. Nieco denerwujący jest upływający czas, ale po kilku rozgrywkach sami nauczymy się podejmować decyzje bardzo szybko (miejmy nadzieję, że i trafnie). Dobrze rozwiązano kwestię przekazywania ogólnych informacji o zaawansowaniu gry (nawet wykresy słupkowe!). *Genesia* to produkt naprawdę dopieszczony pod tym względem.





KRÓTKO MÓWIĄC

Ta gierka jest dla nas niemalże kultową produkcją. Świadczy o dużej kulturze programistów i dokładnym przemyśleniu części ekonomiczno-militarnej. Po prostu ludzie z **MICROIDS** w roku 1993 zrobili dobrą robotę i... wypuścili *Genesię*. Musimy kończyć, bo rozwścieczone hordy naszych przeciwników właśnie nadchodzą, aby splądrować naszą miłującą pokój krainę! Acha, podstawowa zasada, którą należy się kierować w grze: Divide et impera! Ave!

P.S. Tełumaczymy – Ciel i żonć! Amen!

SUICIDE & JAGD 52

TYTUŁ	GENESIA
PRODUCENT	MICROIDS'93
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT ☎ (0-22) 663-93-90
GATUNEK	STRATEGIA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	52,46 zł
OCENA	8

Jet Pilot

Dzięki Vulcan Software na nowo odżył, wydawałoby się dawno już wymarły, gatunek gier amigowych — symulatory lotnicze.

Ostatnim poważnym produktem tego rodzaju było *Tornado* **Digital Integration**. *JetPilot* jest bardzo wierną symulacją trzech wychodzących już z mody myśliwców : F-104 Starfighter, BAe Lightning oraz MiG-21.

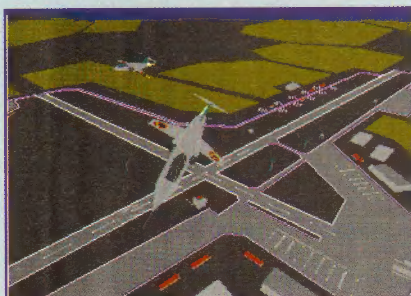
Już za samą strukturę gra ta dostałaby u mnie wysoką ocenę, gdyż jak dotąd bardzo rzadko można było spotkać programy (a szczególnie symulacje), w których w czasie rozgrywki można zmieniać prawie wszystkie parametry, nie tracąc aktualnego stanu. W dowolnym momencie gry w *JetPilot* mamy możliwość naciśnięcia klawisza [Help], „wyskoczenia" do menu głównego i pogrzebania trochę w preferencjach. Potem wystarczy wybrać „Continue" i — jeżeli będzie to możliwe (tzn. jeżeli wprowadzone przez nas zmiany w preferencjach na to pozwolą) — wrócić do miejsca w którym nacisnęliśmy [Help]. Często musiałem z tego korzystać, gdyż gra ma spore wymagania sprzętowe i nieco czasu zajęło mi skonfigurowanie jej do szybkości przewyższającej 10 klatek na sekundę.

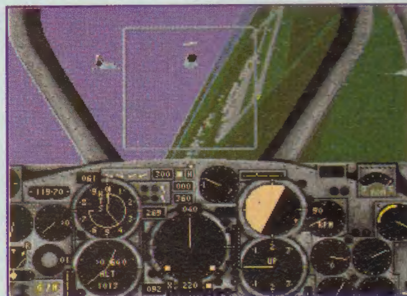
Jak już wspomniałem, gra bardzo precyzyjnie oddaje parametry samolotów, przez co pierwszym wrażeniem po jej uruchomieniu jest ogrom zegarów, lampek i prztyczków-elektryczków. Na szczęście autorzy wykazali się większym intelektem, niż możnaby sądzić - po naciśnięciu [Alt] kursor myszy pojawia się na ekranie, a komputer podaje nazwę wskazanego przez nas przyrządu. Oczywiście, nie każdemu powie coś nazwa „ILS frequency indicator", ale wystarczy powrócić do menu głównego i zajrzeć do dołączonej do gry intrukcji obsługi, gdzie wszystko jest uporządkowane i opisane w przystępny sposób. Instrukcja obsługi zawiera oczywiście też zestawy klawiszy sterujących poszczególnymi urządzeniami (także podzielone tematycznie (np. obsługa radaru i nawigacja, obsługa broni). Każdą stronę można wydrukować.

Sterowanie samolotami odbywa się poprzez myszkę lub joystick analogowy, kabiny samolotów zostały oddane realistycznie (o ile mi wiadomo). Wszystkie ekrany z radarami wyglądają jak powinny (a nie jak np. we *Flight of the Intruder*). Istnieje możliwość działania z kilkunastu lotnisk rozrzuconych po prawie całej Europie, a co ważniejsze przełączania np. ekranu radaru naziemnego pomiędzy nimi (tzn. jeżeli np. nasz cel wyszedł już poza zasięg radaru macierzystego lotniska, to przełączając widok na inne lotnisko możemy stale go śledzić).

Moim zdaniem ta gra jest przygotowana na zadziwiająco wysokim poziomie merytorycznym (posucha na tym rynku pozwala raczej wydawanie gier marnych z cyklu „jak nie ma nic, to i byle co ludzie kupią"). Dołączenie pełnej dokumentacji do gry, wygodne sterowanie oraz wysoki poziom dopracowania szczegółów samolotów pozwoliły mi przełknąć marną grafikę otoczenia i nie najwyższą prędkość gry. Z czystym sumieniem mogę jej postawić ocenę 9/10.

Adam „Frey" Barczyński





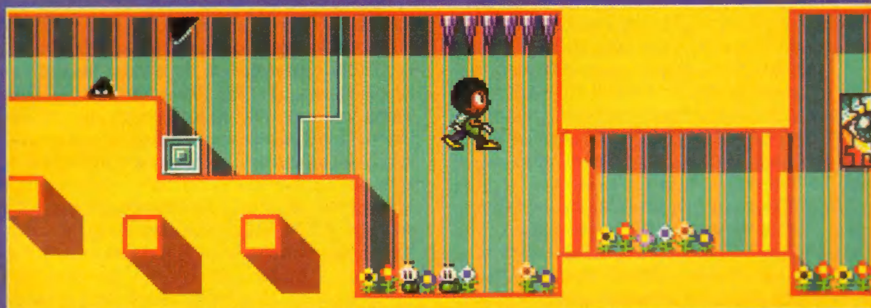
TYTUŁ	JET PILOT
PRODUCENT	VULCAN SOFTWARE'96
GATUNEK	SYMULATOR LOTNICZY
DYSKI	4
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	HD, TURBO, FAST
OCENA	9



Jimmy's Fantastic Journey

Śledząc ostatnio rynek amigowych gierek, można zauważyć wzmożoną ilość platformówek. Część z nich jest naprawdę niezła, inne to z kolei niezłe knoty. Każda z nowych gierek stara się zaskoczyć gracza czymś nowym. Jedne są więc bardzo kolorowe, inne wyróżniają się większą grywalnością. Dawno natomiast nie wyszło nic naprawdę super, co podbiłoby serca graczy i pozwoliłoby uwierzyć w Amigę nowym. Opisywany produkt grupy <u>Melon Design</u>, a wydany przez <u>Lionheart</u>, nie jest jednak wielkim wydarzeniem, po prostu kolejna platformówka.

Gracz wciela się w rolę małego chłopca (Murzynek to coś nowego i rzadko spotykanego), z dużą, okrągłą głową (widocznie ma wodogłowie). Łazimy sobie więc tym nieszczęśliwcem po kilku światach i zabijamy całą masę niewinnych stworzeń, które chodzą sobie grzecznie po okolicy. Gdy nasz kolorowy sadysta zabije już wszystkich, a przy okazji przejdzie przez sześć etapów, przechodzi do następnego świata itd... Gra nie posiada żadnej fabuły, niewiele ma też dostępnych opcji. Na przejście danego etapu mamy zazwyczaj 5 minut, co jest wystarczające, aby przejść całość zabijając po drodze wszystkie ofiary. Można też zbierać różne smakołyki, zabawki, klejnoty i inne rzeczy przynoszące punkty. Czasem też z zabitego potworka wyleci kulka. Strzelając w nią (różnokolorowymi balonikami) zmieniamy niespodziankę (pieniądze, chwilowa nietykalność, zatrzymanie wszystkich wrogów, lepsze baloniki lub dodatkowe życie). Szkoda że nie można potworkom naskakiwać na głowę, bowiem każdy kontakt cielesny (tylko bez skojarzeń) kończy się radosnym wyskokiem w kierunku Krainy Wiecznych Łowów. Zdarzają się także tajne przejścia z mnóstwem cukierków, misków i innych niespodzianek.



GRAFIKA i MUZYKA

Są ogólnie średnie. Mimo wielu pastelowych kolorów, gra jest trochę monotonna, kolejne etapy różnią się w zasadzie tylko umiejscowieniem platform. Postać jest raczej mała, posiada tylko kilka klatek animacji. Przeciwnicy są brzydcy i nie wywołują obawy, a raczej śmiech i politowanie. Muzyka jest, i to nawet niezła, ale efekty dźwiękowe są kiepskie i jest ich niewiele, a poza tym lekko zagłuszają muzykę. Jednym słowem oprawa gry jest na poziomie średnio-kiepskim.

Gra jak na platformówkę jest mało miodna. Trudna, monotonna i bez możliwości kontynuacji. No właśnie, największa wada, jaką znalazłem, to brak jakichkolwiek kodów czy zapisu stanu gry. Gdy przejdzie się w wielkim trudzie kilka etapów i nagle traci się ostatnie życie, to nie chce się zaczynać wszystkiego od początku. Trzeba mieć naprawdę wiele cierpliwości, mocne nerwy i małpią zręczność, aby przejść choćby do drugiego świata na poziomie average (są tylko dwa poziomy trudności).

Podsumowując, polecam tę gierkę tylko naprawdę mocno nudzącym się graczom, którzy mają dużo samozaparcia, aby grać w nią więcej niż godzinę. Jedyna rzecz, która jest oryginalna, to kolor skóry bohatera (co nie znaczy wcale, że wszystkie następne platformówki muszą być z Murzynem w roli głównej). Kolejny niewypał z ładną nazwą.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY
PRODUCENT	MELON DESIGN/LIONHEART'96
GATUNEK	PLATFORMÓWKA
DYSKI	1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS

6



Tommy Gun

Tommy siedział sobie przed telewizorem i próbował się zrelaksować, oglądając coś ciekawego. Jak się jednak okazało, nic nie znalazł, bo nie wykupił abonamentu. W tym momencie zadzwonił jego najlepszy kumpel, zwany w okolicy jako „Big Cheese", i kazał natychmiast przełączyć na wiadomości. Okazało się, że Obcy zaatakowali ziemię. No cóż, trzeba było wziąć giwerę, pas z amunicją i pokazać tym łobuzom, kto tu rządzi.

Teraz w zależności od tego, czy będziesz grał sam, czy z kolęgą, wyruszysz w akcję jako samotny bohater lub ramię w ramię z Wielkim Serem. Tak rozpoczyna się nowa strzelanina wydana przez firmę **Mutation Software** (m.in. *Tin Toy*).



Gra jest typową strzelaniną w stylu starego hitu z Commodore 64 pt. *Operation Wolf*. Sterujemy więc naszym walecznym pomidorem i rozwalamy kolejnych przeciwników wyskakujących ze skrytek, przelatujących przed naszymi oczami na różnych pojazdach itd. Mamy do dyspozycji karabin maszynowy (niestety, z ograniczoną ilością amunicji) oraz granaty ręczne, które powodują szybką (i bolesną) śmierć wszystkich przeciwników na planszy (za wyjątkiem bossów). Na końcu każdego levelu (jest ich 5) znajduje się boss, którego należy rozwalić, aby przejść dalej (nie trzeba chyba udowadniać, że jest trudniejszy do zwalczenia i bardziej odporny niż pozostali przeciwnicy).

Gra posiada bardzo przyjemną, szybką i wielobarwną grafikę, a nawet krótkie intro. Przeciwnicy nie są ogromni (oprócz bossów), ale i tak łatwo ich rozpoznać (papugi, rekiny, ogórki, marchewki, pingwiny, klauni itp.). Wystrój plansz jest ciekawy i cały czas się zmienia. Podobnie z muzyką i efektami dźwiękowymi — są niezłe i pasują do klimatu gierki.

Teraz trochę o technicznej stronie gry — jest dość trudna. Początkujący młody gracz (gra przeznaczona jest głównie dla młodszych odbiorców) bardzo szybko zginie, a przejście pierwszego levelu będzie mógł uznać za sukces. Z drugiej strony jednak takie podniesienie poprzeczki pozwala dłużej cieszyć się grą. Bardzo ładnie i o wiele łatwiej gra się na dwóch graczy. Szkoda tylko, że nie można grać serem żółtym na jednego gracza :-(

Po każdym levelu dostajemy kody, jednak nie odzwierciedlają one żadnych osiągnięć z poprzedniego poziomu (liczba żyć, energia, amunicja itd.). Gra zajmuje tylko jedną dyskietkę, a mimo to można ją zainstalować na twardym dysku.

Podsumowując, gra jest fajna, ale na dłużej zainteresują się nią tylko młodsi użytkownicy Amig (jeśli wcześniej nie zniechęci ich poziom trudności). Jednym słowem jest to całkiem niezły produkt (to aż 5 słów).

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	TOMMY GUN
PRODUCENT	MUTATION SOFTWARE'96
GATUNEK	STRZELANINA
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS

7



SHAREWARE

Bloodfest

W Aminecie albo na dziesiątym CD (game/role/bloodfest1-3.lha) spoczywa sobie spokojnie gra Bloodfest. Pewnego razu znajduje ją taki gość jak ja, który nie lubi RPG, a shareware kojarzy mu się z kilkoma pikselami i jakimś piskiem. Odpala grę i... gierczy w nią przez pół tygodnia, rysuje mapy, obmyśla taktykę, zaczyna się bać ciemności, gwałtownie otwiera drzwi we własnym domu i oddycha z ulgą, bo nic na niego nie czatuje.

Może jest temu winny brak znajomości gatunku, może niesamowita atmosfera gry, psychiczna grafika na dobrym poziomie, mrożąca krew w żyłach akcja. Sam nie wiem. W tym momencie zmieniam osobowość, by dać Wam choć cień szansy na przeżycie następnych kilku sekund na pokładzie statku badawczego „Star Gate".

Ja, oficer służby bezpieczeństwa na „Star Gate", zostałem obudzony ze snu hibernacyjnego. Sam ten fakt nie wróżył nic dobrego. Cały rejs i okres badań miałem spędzić w mojej kapsule, chyba że...

Delektowałem się wspaniałym widokiem zza iluminatora, gdy dotarło do mnie, że jest tu (na poziomie załogi) dziwnie cicho...

Zakrzepła krew na ścianach korytarza przyśpieszyła mój puls pięciokrotnie. „Zach, jesteś tu?", krzyknąłem, otwierając kajutę mojego dobrego kumpla. Był. Stanął naprzeciw mnie, przepalony na wylot najprawdopodobniej laserem. Nie mogłem uwierzyć, że żyje. Spojrzał na mnie mętnym wzrokiem. Stałem w drzwiach sparaliżowany strachem. Wtem ugodził mnie nożem skrywanym za plecami. To wyrwało mnie z otępienia. Zadziałał mój instynkt przetrwania. Kilka ruchów i ciało Zacha leżało bezwładnie na ziemi.

„Co tu się k...a dzieje?", pomyślałem. Podbiegłem do terminala. Działał. Znalazłem list od kapitana informujący o ataku jakiejś obcej rasy itp. Poczułem się jak bohater filmu „Ufo atakuje 3". Obca rasa? Czy to nie jakiś żart??? Sprawdziłem stan techniczny statku. Każda nowa literka potęgowała amplitudę moich drgawek. Nic nie działa, kadłub się rozpada, pokład 4 (gdzie badano robacze dziury) został już oderwany...

Pokład 1 Error — Niemożliwa liczba poruszających się obiektów. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, co to znaczy...

Bogatszy o nowe doświadczenia ruszyłem w głąb statku z błyskiem w oczach i jedyną myślą: „PRZEŻYĆ!". Zebrałem tyle apteczek, ile się dało. Odwiedziłem pokój oficera opiekującego się zbrojownią i znalazłem do niej szyfr na kartce pod poduszką. Niestety, załogę, którą miałem chronić, zmuszony byłem bezwzględnie eliminować (najlepiej drzwiami).

Dobiegłem do windy ukrytej za hologramem. Zjechałem na poziom 1. Nigdy nie lubiłem tu przebywać. To dobre dla techników i sprzątaczek. Od razu zaatakowało mnie COŚ. Ledwo co TO zadźgałem. Wyjąłem z wnętrzności pistolet. Hm, działał, ale właściciel chyba miał mniej szczęścia.

Czym prędzej uciekłem z powrotem do windy. Szalejąc z pistoletem, pobiegłem do zbrojowni. Na terminalu wpisałem kod z kartki. Od teraz szalałem z „rozpylaczem".

Do mojej świadomości dotarło, że muszę odnaleźć kartę, która pozwala osobom uprawnionym otwierać każde drzwi. Po chwili dotarło do mnie, że przeszukałem wszystko oprócz poziomu nr 1...

Przestudiowałem mapę i obmyśliłem dwie strategie: oczyszczać teren dokładnie tak, aby nie mieć nikogo za plecami albo wykorzystać drzwi i śluzy, by separować te hm... robaczki, i biec całą parą do miejsca, w którym może ukrywać się kapitan.

Obie strategie były dobre, ale gdy już stałem przed drzwiami tajnej komory, wiedziałem że przez te kilka minut przybyło mi kilkadziesiąt lat.

Kapitana znalazłem. Nawet żywego. Tyle, że szalejącego na krześle elektrycznym. No cóż, musiałem zabić własnego kapitana, ale zdobyłem kartę.

Spenetrowałem do końca poziom 1 i 2. W niszy zęzy znalazłem broń dla takiego gościa jak ja. W kajutach klucz do kraty odgradzającej poziom 3.

Na poziomie 3 było niezbyt ciekawie, ale przytulniej niż w zęzie. Numer ze zgniatającymi drzwiami nie przeszedł. Zmutowani ludzie nie byli wrażliwi na rany typu odstrzelenie głowy. Ale szybko ich rozgryzłem. Otwieram drzwi, strzelam, zamykam drzwi. Banał. Gorzej było przy ich wylęgarni (?), a może punkcie reinkarnacji (???). Tam musiałem się zdać na własną szybkość, by wdusić wszystkie wyłączniki barier elektrycznych, będących tu stałym elementem krajobrazu.

Wreszcie dotarłem do drzwi. Instynktownie wiedziałem, że kryje się za nimi siła, której mocy nawet nie pojmuję (wykonałem save)... Dzielnie wkroczyłem w siedlisko zła.

Odrzuciłem łaskawą propozycję zamiany mnie w zombie i przystąpiłem do walki z niepokonanym. Niestety, zginąłem. Teraz na zapiecku u św. Piotra snuję domysły, co mogłem przeoczyć, zrobić nie tak. I ponownie analizuję to, co przeżyłem. Już nawet złożyłem podanie z prośbą o moją reinkarnację (może przejdzie?).

Bloodfest stworzył team **Mellow Chips**. Gra wymaga 2 MB RAM. Dysk twardy i kości AGA hardly recomended.

Tomasz „St0" Rogacewicz

BLOODFEST v22

POZIOM 2

TU ZACZYNASZ

POZIOM 1

POZIOM3

TU JEST SZEF

Legenda:

KAPSUŁA HIBERNACYJNA
ILUMINATOR
KOJA
DZWI
ZAMKNIĘTE DZWI
SLOT
TERMINAL
HOLOGRAM
DZIURA W PODŁODZE
DZIURA W SUFICIE
KUPA ŚCIERWA
KRZESŁO ELEKTRYCZNE
ŚLUZA POWIETRZNA
PRZEŁĄCZNIK
ZAPORA ELEKTRYCZNA
WYLĘGARNIA MUTANTÓW
PRZEJŚCIE POMIĘDZY POZIMEM 2-3
WINDA

Z-ZAŁOGANT
K-"DRUID"
M-MUTANT

APTECZKA
PAPIER
METALOWY KLUCZ
ROZPYLACZ
MIOTACZ PLAZMY

Flipz



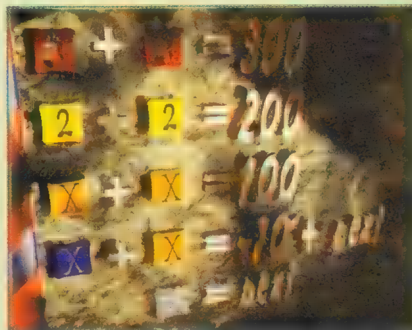
Niedawno mieliśmy okazję poznać polską gierkę o nazwie Mnemotron. Była to gra logiczna, polegająca na odnajdowaniu par jednakowych animacji. Sam pomysł jest dobry, jednak sposób wykonania nie był najlepszy. Ostatnio jednak wpadła w moje ręce giera o nic nie mówiącym tytule Flipz, duńskiej firmy Impact DK.

Wymagania początkowo trochę mnie zdziwiły — kości AGA, twardy dysk i FAST RAM, ale potem wszystko się wyjaśniło. Gra warta jest swoich wymagań i z pewnością je wykorzystuje. Tak a propos wymagań — wyżej wymieniona konfiguracja to już prawie standard, więc wysupłajcie nieco grosza na rozbudowę waszej Amigi.

Grać można samemu lub z drugim graczem (na zmianę jedną myszką), w kilka rodzajów rozgrywek (różne zasady gry i punktowania). W menu do wyboru są takie funkcje, jak liczba graczy i efekty dźwiękowe w czasie gry. To tyle na początek, a teraz to, co ten produkt wyróżnia i powoduje, że gra się weń lepiej niż w *Mnemotrona*, czyli grafika i dźwięk.

Grafika jest prawie w całości renderowana, wszystko — od wprowadzenia poprzez ekran wyboru opcji, aż po samą grę — jest starannie wykonane i cieszy oko. Dodając do tego fakt, że grę można uruchomić w dowolnej rozdzielczości (jednak nie mniejszej niż 640x512), można śmiało ocenić grafikę programu najwyższą oceną. Muzyki jest mało i gra nam tylko podczas wyboru opcji, co nie znaczy, że jest słaba. Nieźle są efekty dźwiękowe, które umilają zabawę z kostkami.

Podsumowując, *Flipz* to gierka udana, wciągająca i nieźle wykonana, a przede wszystkim freeware, czyli całkowicie bezpłatna. W porównaniu z polskim *Mnemotronem* jest grą lepszą, no i tańszą, więc udanej zabawy życzy



Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Thinkmania

Zmęczony męczeniem kosmitów (UFO), piłkarzy (SWOS) i bolidów (F1GP) postanowiłem pomęczyć coś innego. Z braku zwierzątek domowych i młodszego rodzeństwa padło na szare komórki. Wszystkie trzy.

Od czegóż ma się płyty Aminetu? Po przeszukaniu trzeciej płyty drugiego zestawu znalazłem *Thinkmanię* (SET2c:Aminet/game/think/). Jest to wersja 2.99 tej gry ćwiczącej pamięć i to wersja pełna, mimo iż gra jest shareware. Ja powiedziałbym raczej, że gra jest giftware, bo nawet jeśli uiścisz opłatę rejestracyjną (10 DM albo 10 USD), otrzymasz tylko pocztówkę potwierdzającą, że zapłaciłeś. Autor nie pisze nic o żadnych upgrade'ach.

Grafika i dźwięk

Dźwięku jest mało, ale to dobrze, bo w takich grach działa on raczej dekoncentrująco. Natomiast grafika wygląda naprawdę nieźle, jak na niedużą w końcu grę (159 KB). U mnie gra chodzi standardowo w hires laced, co oznacza obecność przeplotu, ale niezbyt uciążliwego.



Można to jednak zmienić: przed rozpoczęciem gry pojawia się requester (gra chodzi w multitaskingu i obsługuje dowolne tryby graficzne). Po uruchomieniu można wybrać liczbę graczy (1 lub 2), włączyć/wyłączyć dźwięk, wybrać jeden z kilku wariantów kolorystycznych (IMHO najlepszy jest ten podstawowy — najmniej męczy oczy, a o to przecież chodzi).

O co chodzi?

To proste: na planszy znajduje się 66 klocków i trzeba je zlikwidować. Likwiduje się je poprzez łączenie ich w pary. Posunięcie, po którym zostaje odkryta para takich samych klocków jest liczone jako punkt, w innym wypadku jako błąd. Nie ma żadnych ograniczeń czasowych, więc pośpiech nie jest wymagany. Jest też wariant dwuosobowy: wtedy błąd powoduje, że ruch ma przeciwnik. Nie muszę chyba dodawać, że przy rozpoczęciu każdej nowej gry położenie klocków jest losowane.

Podsumowując

Thinkmania to bardzo przyjemna i wciągająca gra, którą można polecić tak starszym, jak i młodszym graczom. Starsi mogą się przy niej odprężyć (jak ja), a młodsi mogą pobawić się, nie szokując rodziny różnorakimi Fatality. Chociaż nawiasem mówiąc, gra bez Fatality albo czegoś w tym stylu... Można by się przyczepić do niezbyt dużego zróżnicowania obrazków — niektóre mogą się nam mylić, np. różowa świnia, różowy pies (?), różowy kot (?!). Brakuje tylko różowej pantery. Ciekawe, kto pobije (bez grzebania w pliku Thinkmania.HIGH) mój rekord: cała tablica odkryta z 33 błędami.

Ijon T.

Drip

W miłej atmosferze toczyło się adosne święto pękających baniek mydlanych w mrocznej piwnicy i wszystkie kropelki tam były. Święto przebiegało bez większych zgrzytów. Jednak wszystko co dobre ma swój koniec...

W pewnej chwili napój mistrzów — sok ze skutecznego wywaru — został wessany. Ktoś lub coś pragnęło zniweczyć kropelkowe party. To było jak wielki latający kryształ, promieniujący złością. Wszyscy uciekli w popłochu... Wszyscy z wyjątkiem Dripa. Wielki kryształ odleciał, niszcząc wszystko za sobą. Ty, jako Drip, postanowiłeś skierować kroki, w stronę kryształu. Jedynie Ty możesz go dogonić...

Mniej więcej tak wygląda fabuła, na której oparta jest gra *Drip*. Jest to gra zręcznościowo-platformowa. Jej idea jest dosyć prosta i przypomina trochę *Pacmana*, z tą różnicą, iż tu zamalowuje się rury. Jednak jest to zajęcie tak samo pasjonujące, jak połykanie kropeczek w *Pacmanie*. Przed Tobą jest 15 leveli. Po każdych trzech levelach jest bonus game, w której można zyskać kilka dodatkowych żyć, a przy odrobinie szczęścia przenieść się do dalszych leveli. Podczas samej gry nasze zadanie mogą nam utrudniać, jak i ułatwiać, różne przedmioty. Dzięki bańce mydlanej możesz poruszać się bez ograniczeń po konstrukcji danego piętra, nie martwiąc się o jakiekolwiek roztwory wyciekające z rur. Z kolei, dzięki żółtemu serduszku na kilkanaście sekund stajesz się „nieśmiertelny" i możesz „zbić" swoich prześladowców. Należy uważać jedynie na wspomniane wcześniej roztwory, gdyż one mogą zmniejszyć liczbę Twych żyć. Czerwone serduszko skłania towarzyszące Ci w danym piętrze stworki do kilkunastosekundowej pracy na Twoją korzyść, czyli do zamalowywania rur. Z kolei do przeszkód należy w dalszych planszach także bańka mydlana, która od czasu do czasu elektryzuje pozostawiając za sobą ślady, wdepnięcie w które kończy się śmiercią kropelki. Dodatkowym utrudniaczem jest chmurka, która niweczy Twoje dzieło i czyści zamalowane rury. Warto także dodać, iż od tego, jak duży będzie bonus w danej planszy, zależy, ile dostaniemy w nagrodę żyć. Tu zdradzę pewien trick. Należy zostawić trochę nie zamalowanego miejsca na jakiejś rurze, a następnie odczekać, aż skończy się czas i od razu zamalować rurę. Nie dość, że zyska się więcej żyć, to także punkty.

Drip jest ciekawą alternatywą dla osób lubiących gry platformowo-zręcznościowe. Grafika jest średnia, ale za to miłe sample zapełniają tę lukę.

RAPTOR/ZM8SECTOR 5



Striker

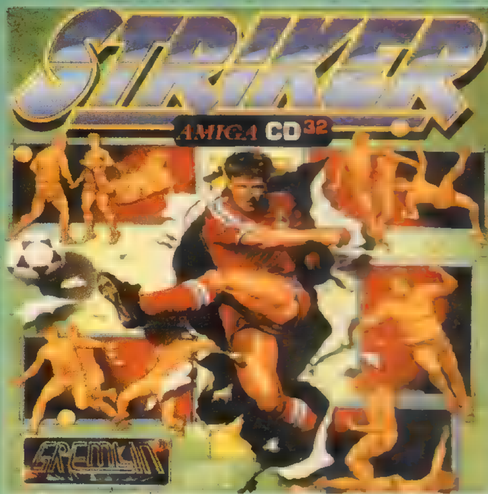
Piłka nożna to jeden z najpopularniejszych sportów na świecie. Jest to także jeden z najbardziej ulubionych przez programistów i wydawców gatunków gier komputerowych.

Do tej pory na „zwykłe" Amigi powstało już wiele różnego rodzaju piłek — tak w postaci menedżerów, jak i gier zręcznościowych. Gorzej jest z CD32 — poza *Sensible Soccer* i *Manchester United* trudno jest coś znaleźć. Jest jednak alternatywa — wydany przez firmę **Gremlin** *Striker*.

Gra to najzwyklejszy „symulator" piłki nożnej wraz ze wszystkimi standardowymi opcjami, bez większej ilości bajerów. Jednak ponieważ „na bezrybiu i rak ryba", nie można za bardzo narzekać. Zaraz po uruchomieniu gra wita nas prostym ekranem z opcjami. Wybrać możemy demonstrację meczu, rozgrywkę „przyjacielską" lub turniej, który rozgrywany będzie ■ podobieństwo eliminacji i finałów Mistrzostw Świata. Gdy wybierzemy opcję gry towarzyskiej, przenoszeni zostajemy do menu, z którego wybieramy dwie z ponad 60 reprezentacji krajów. Dokonawszy wyboru i ustaliwszy kto gra kim (komputer czy kumpel) możemy dostosować ustawienie taktyczne drużyny do własnych potrzeb. *Striker* oddaje nam do dyspozycji osiem takich ustawień. Teraz można już zaczynać walkę.

Opcja TOURNAMENT daje nam nieco większe możliwości konfiguracyjne. Po uprzednim wykonaniu wszystkich wspomnianych już czynności przeniesieni zostajemy na ekran prezentujący rozlosowane przez komputer pary (później grupy). Początkowe mecze (przed podziałem na grupy) toczą się w systemie pucharowym (przegrany odpada), co nie bardzo przypomina współczesne eliminacje do Mistrzostw Świata w piłce nożnej.

Wszelkie ustawienia dotyczące warunków atmosferycznych i innych zagadnień technicznych dokonywane powinny być przed przystąpieniem do jakichkolwiek rozgrywek (czy to towarzyskich, czy turniejowych). Regulować możemy siłę i kierunek wiatru, rodzaj powierzchni boiska (normalne, mokre), czas trwania meczu (od 2x3 minuty do 2x20 minut) i ewentualnych dogrywek. Włączyć możemy też powtórki.



Właściwa rozgrywka jest jedną z lepiej napisanych. Nie dorównuje może *Sensible Soccer* (ale to przecież klasyk i lider), ale z pewnością bije na głowę ostatnie produkcje (?) typu *KickOff'96*. Pole gry przedstawione jest w postaci wektorowej, co pozwala na dokonywanie przez komputer szybkich obrotów i zbliżeń boiska. Dzięki temu gra jest bardzo dynamiczna. Standardem są wszelkiego rodzaju wrzuty z autu, wolne, karne i rożne. Obsługa tzw. stałych fragmentów gry też nie jest niczym nowatorskim. Wybieramy kąt i siłę strzału i już... Piłka leci.

Ogólnie rzecz biorąc, *Striker* wśród amigowych piłek nie wyróżnia się niczym. Jest jednakże porządnie zrobiony i posiada niezłą grywalność. Najbardziej brakuje w nim innych opcji gry (puchary itp.) i jakiejkolwiek możliwości nagrywania. Powoduje to, że cały turniej rozgrywać musimy za jednym „przysiadem", bo inaczej szkoda w ogóle zaczynać — ■ gra łatwa nie jest. *Striker* wart jest polecenia wszystkim posiadaczom Amigi CD32 przede wszystkim dlatego, że symulacje piłkarskie stanowią nikły procent całości oferty rozrywkowej dla tej konsoli.

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	STRIKER
PRODUCENT	GREMLIN
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	[illegible] 36-61-15
GATUNEK	PIŁKA NOŻNA
KRĄŻKI	1
CENA	[illegible] zł

6

Total Carnage

Pojawiwszy się nie wiadomo kiedy i nie wiadomo skąd, generał Akhboob szybko dysponować począł niesamowicie potężnymi siłami wojskowymi. Stworzył wielką armię ludzi-mutantów — tworów genetycznych o wprost niespotykanej sile, zawziętości i wytrzymałości. Tak wyposażony rozpoczął niszczenie całego ziemskiego globu.

Na Ziemi było oczywiście tylko dwóch śmiałków, którzy zdolni byli przeciwstawić się morderczym siłom Generała — Kapitan Carnage i Major Mayhem. Ci dwaj nieustraszeni wojownicy oddani zostali pod komendę Tobie — Graczu, w wierze, że przejąwszy kontrole nad najbardziej niebezpiecznym teamem na świecie, pokonasz złego generała i przywrócisz spokój na Ziemi.



Tak rozpoczyna się znana już choć części amigowców strzelanina — *Total Carnage*, teraz dostępna też dla szerokiego grona posiadaczy konsoli CD32. Walcząc jako jeden z bohaterów (lub dwaj, jeśli znajdziesz sobie kumpla), musisz uwolnić pojmanych przez Akhbooba zakładników, pokonać hordy dzikich mutantów, aby na końcu spotkać się oko w oko z generałem. Pomoże Ci w tym nie tylko dobry joystick, szybki refleks i brak wewnętrznych zahamowań, ale także cała masa dobrego sprzętu do zabijania, który zbierać będziesz po drodze. Podczas swojej walki w trzech śmiertelnie niebezpiecznych misjach napotkasz kilkanaście rodzajów sprzętu bojowego — m.in. karabin maszynowy (dosyć słaby i niezbyt celny), granatnik, ręczną wyrzutnię rakiet, miotacze płomieni, granaty i wiele, wiele innych, ciekawych sprzętów o dosyć jednoznacznym przeznaczeniu.

Graficznie i muzycznie (... i w ogóle od strony technicznej) *Total Carnage* nie przedstawia się zbyt rewelacyjnie. Animacje zawierają mało klatek, liczba kolorów na ekranie nie przekracza raczej 32, dźwięki też nie wykraczają poza dolne stany strefy średniej. Ogólnie gra, ■ zwłaszcza screen tytułowy i przerywniki (informacje o przejściu misji), starannością wykonania nie grzeszą. Gra się jednak fajnie — strzelania jest sporo, huku i wybuchów także. Jedyne, co może troszkę denerwować, to nazbyt oryginalny sposób sterowania. Do momentu puszczenia przycisku FIRE w joysticku (lub odpowiedniego ■ joypadzie) nasz bohater nie jest w stanie się obrócić. Uniemożliwia to „prażenie" z gunów dookoła bez przerwy i ogromnie utrudnia walkę. Jest to jednak kwestia przyzwyczajenia.

Grę *Total Carnage* polecam jedynie początkującym posiadaczom konsoli. Ci, którzy mieli już wcześniej troszkę do czynienia ze strzelaninami, mogliby poczuć się trochę rozczarowani (gra niczym nie różni się od wersji dyskietkowej). W jednym zdaniu podsumowałbym to tak: dużo dobrej zabawy w nie najlepszym wykonaniu...

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	TOTAL CARNAGE
PRODUCENT	[illegible]E LTD'92
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	[illegible] 36-61-15
GATUNEK	STRZELANINA
KRĄŻKI	1
CENA	140,00 zł

5

Castles II Siege and Conquest

CD32

Na spowity mgłą dziedziniec zamkowy wpadł wyczerpany posłaniec na spienionym koniu, niosąc ze sobą nieprawdopodobną wieść. Król nie żyje!

Gdy wieść ta rozeszła się po państwie francuskim, najmożniejsi lordowie postanowiło przejąć sprawy kraju w swoje ręce. Cóż kiedy ich zamiary wcale nie były zbyt propaństwowe. Każdy chciał przejąć jak największą część Francji dla siebie i rozbudowując sieć umocnień ustalić w niej swoje panowanie na wieki. Rozgorzała wielka wojna. Palono, mordowano, nieszczęściom nie było końca...



W takiej sytuacji znajdujemy się zaraz po uruchomieniu gry *Castles II*. Przed nami czternastowieczna Francja i jej tereny, za naszymi plecami wrogie wojska przeciwników. Jako jeden z ówczesnych lordów prowadzimy militarną i polityczną kampanię, mającą na celu zawładnięcie jak największą powierzchnią państwa i w końcu sięgnięcie po koronę. *Castles II* to gra strategiczna. Tak jak w najlepszych przedstawicielkach tego gatunku znajdziemy tu nie tylko wątki militarne, ale również handlowe, polityczne i dyplomatyczne. Nasze główne zadanie to budowanie zamków, które pozwolą nam na tworzenie potężnego zaplecza militarno-gospodarczego. Cała otoczka gry, związana właśnie z budownictwem, jest dosyć bogata. Postawienie zamku to nie wszystko — szczególną uwagę musimy zwracać na to, czy budowla jest odpowiednio usytuowana, posiada dostateczną ochronę w postaci murów, fosy, wież i czy zdolna będzie pomieścić sporą liczbę rycerzy. Zamki budujemy według naszych własnych planów, z gotowych elementów dostarczanych nam przez program. Usadowiwszy się na pewnej połaci ziemi i zbudowawszy wystarczającą liczbę twierdz, możemy zacząć rozgrywki polityczne. Powodzenie naszego przedsięwzięcia uzależnione będzie tak od kontaktów z innymi lordami (przymierza, rozejmy, wojna) czy papieżem, jak i od samopoczucia naszych poddanych, którzy albo będą dzielnie walczyć w imię naszej godności, albo zbuntują się, rozkradając połowę złota i zapasów.





Od strony technicznej *Castles II* prezentuje się bardzo dobrze. Niezła grafika, dokładne odwzorowanie mapy Francji, szybki scrolling to jej niewątpliwe atuty. Muzyka i efekty dźwiękowe są również wysokiej jakości. Wykorzystując możliwości (co prawda nie w pełni), jakie daje CD-ROM, całą ścieżkę dźwiękową kilkuminutowego intra nagrano bezpośrednio na płytce. Sporo jest także różnego rodzaju animowanych przerywników i filmów (ponad 30 MB digitalizacji), przydających grze specyficznego klimatu.

Szczerze mówiąc, *Castles II — Siege and Conquest* to jedna z lepszych pozycji strategicznych, dostępnych dla Amigi. Radość znajdą w niej nie tylko zatwardziali konserwatyści gatunku, ale także wszyscy, którzy w grach strategicznych poszukują czegoś nowego (nacisk na budowę twierdz to raczej innowacja). Słowem – to trzeba mieć.

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	CASTLES II
PRODUCENT	INTERPLAY
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	36-61-15
GATUNEK	STRATEGICZNA
KRĄŻKI	1
CENA	61,00 zł

Ocena: 8

Xenon II

Dlaczego ludzie uwielbiają „rozwalanie na ekranie"? Psychologowie powiedzieli by: „w dzisiejszej rzeczywistości, gdy świat staje się globalną wioską, w ludziach budzą się atawistyczne odruchy obrony własnej osoby, następstwem których są akty agresji przeciw wszystkiemu, co daje chociby najmniejszy pretekst do zademonstrowania indywidualizmu i siły swojej osobowości".

Taaak... komentarzdo tego twierdzenia jest następujący: „Miło jest czasami sobie pokwasić" — tak więc do dzieła!

CO JEST GRANE?

Trudno jest tu doszukiwać się jakiejkolwiek ideologii: jesteśmy sobie po prostu małym stateczkiem, którego zadaniem jest „wyeliminowanie wszystkich ruchomych celów" (w sumie jest to bardzo pozytwne zjawisko, szkoda że nie do przeniesienia na realia życia — wtedy już dawno policzylibyśmy się z gościem z pobliskiego monopolowego, który to sprzedaje wódkę bez akcyz – dzieciom). W każdej dobrej strzelanince, a więc również i w *Xenonie II*, do naszej dyspozycji mamy wiele bonusów i dopałek — od prostych dopalaczy prędkości po wielolufowe megagiwery. Wszystkie te gadżety zdobywamy podczas drogi. Po zakończeniu levelu możemy je sprzedać w sklepie i zamienić na inne, ciekawsze. Wszystko ma oczywiście swoją określoną cenę – pieniążki na nasze wymarzone zabawki zarabiamy poprzez wykańczanie Złych zastępujących nam drogę. Okazji do zarobienia gotówki będzie sporo, ponieważ gra ma pięć obszernych poziomów. Podsumowując, prosta fabuła, mało ideologii (no to jest szansa, że wielu zrozumie tę grę) i sporo szczątków Twoich przeciwników – no cóż, jest OK.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika nie jest najmocniejszą stroną gry. Jest to proste scrollowanie ekranu w kilku przesuwających się z różną prędkością płaszczyznach. Nasz pojazd, jak i całe pole walki, widzimy od góry. W grze szczególnie rzuca się w oczy mała liczba kolorów, mimo tego trzeba przyznać, że same tła oraz wszystkie obiekty są wykonane dość starannie, a



uwzględniając fakt, że *Xenon II* powstał w 1989 roku na CDTV (!!!), można by powiedzieć wręcz bardzo starannie. Trzeba jednak powiedzieć sobie wprost, że w dzisiejszych czasach nawet produkcje typu TV-Pornoshow wykonywane są o wiele lepiej. Znacznie ciekawiej wygląda oprawa dźwiękowa. Gra jest wspaniale „osamplowana" — nasze poczynania przed i podczas gry są cały czas komentowane przez „przewodnika", co prawda nie ma on erotycznego głosu napalonego kociaka, ale i tak jest lepszym rozwiązaniem niż dymki rodem z *Tytusa, Romka i Atomka* lub smutne, bezpłciowe napisy u dołu ekranu. Sampling mowy jest dobrej jakości i jest go naprawdę dużo. Gra staje się od razu atrakcyjniejsza, gdy podczas wyboru pacjent obwieszcza nam mechanicznym głosem np."Speed accelerator — that will be cost 500", a nie jak w większości produktów tego typu stoi z rozdziawioną gębą, wszystkie informacje podając w formie napisów. W *Xenonie II* jest również sporo dobrej muzyki: kilkanaście utworów o różnej tematyce powinno zaspokoić gusta amigowych melomanów. Podsumowując: przeciętna grafika i dobry dźwięk.

KRÓTKO MÓWIĄC

No cóż... Gra nie jest żadną rewelacją i sporo brakuje jej do obecnych standardów — dla posiadaczy CDTV i wszystkich, którzy z łezką w oku chcieliby powrócić do starych, dobrych,ale prostych strzelanek jest to produkt wart dostrzeżenia.

SUICIDE&JAGD 52

TYTUŁ	XENON II
PRODUCENT	BITMAP BROTHERS'89
GATUNEK	STRZELANINA
KRĄŻKI	1

Ocena: 6

Pinb

Stefan wszedł do baru. Dym papierosowy wewnątrz był tak gęsty, że nie było widać nic na odległość trzech metrów. On jednak swym dostrzegł w rogu sali stojące, spore pudło, które z dala świeciło kolorowymi światełkami. Wreszcie wyrwał się z domu, zabrał ze sobą całe, roczne oszczędności i przyszedł tu, aby zapomnieć o świecie w swoim ulubionym stylu — poprzez grę na fliperze. Drżącą ręką wrzucił monetę do podłużnej dziurki (tylko bez skojarzeń) i pociągnął za sprężynę. Piłka wyskoczyła z tunelu i potoczyła się po stole, odbiła się kilka razy od grzybków i nie wiadomo dlaczego, spadła prosto w przerwę między łapkami. Stefan zaklął siarczyście, po czym pociągnął ponownie za sprężynę. Grał godzinę, jego nadgarstki były już kompletnie sztywne, nogi odmawiały posłuszeństwa, cały oblany był potem i grał, grał, grał...

Takie i inne emocje mogą nam towarzyszyć w czasie grania w tzw. pinballe. Na początku pinballe (inaczej flipery) dostępne były tylko w salonach gier, dopiero później przeniosły się na ekrany naszych komputerów. Pierwsze produkcje na komputery osobiste były słabe graficznie, małe (połowa ekranu, np. *Pinball Magic*) i nie dopracowane pod względem ruchu piłki po stole. Potem poprawiła się grafika, piłka zaczęła się ruszać bardziej realistycznie, ewoluowała muzyka, wyświetlacz, dodawano więcej opcji oraz zmieniano układ stołów, łapek, a nawet ich wygląd. Obecnie pracuje się nad tworzeniem pinballi trójwymiarowych (szkoda, że nie na Amigę). Trzeba podkreślić, że w grach tych współgrać muszą ze sobą wszystkie elementy, takie jak: grafika, muzyka, dźwięk, grywalność. Zapewniam, że jeśli produkt ma ładną grafikę i muzykę, natomiast kulka lata po stole gdzie chce (a nie tam gdzie ty chcesz), to nie pograsz długo. Pamiętajmy, że najważniejsza jest dobra zabawa, choć oczywiście lepiej, gdy jest okraszona przyjemnymi dodatkami.

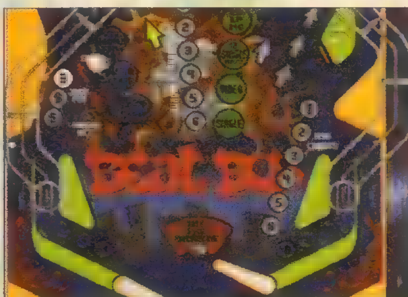
Flipery należą do tej kategorii gier, w którą grają wszyscy. Znam osobiście wiele przykładów, że dorośli przysiadają się do komputera tylko po to, aby poodbijać piłkę, a robią to czasem dłużej niż ich pociechy. Są to bowiem gry, które można skończyć w każdym momencie, które szybko się nie nudzą i mogą dostarczyć rozrywki na wiele godzin dla wielu graczy jednocześnie. Tyle tytułem wstępu. Przyjrzyjmy się teraz dziesięciu wybranym produktom, które są najpopularniejsze na rynku. Przy każdym zwrócimy uwagę na takie ważne sprawy, jak grafika, muzyka, ruch piłki, opcje, wyświetlacz i w końcu to, co najważniejsze — przyjemność obcowania z danym produktem.

Slam Tilt

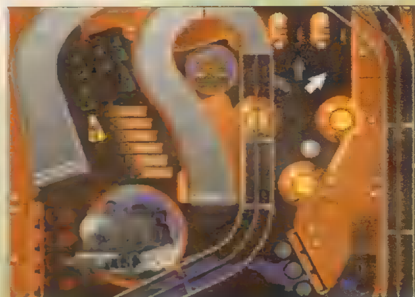








Pinball Dreams



Pinball Dreams

PINBALL DREAMS

Jest to pierwszy porządny pinball, jaki ukazał się za sprawą **21st Century Entertainment**. Posiadał cztery obszerne, przesuwane stoły (Ignition, Steel Wheel, Beat Box, Nightmare), nieźle dopracowane i ciekawe. Grafika jak na tamte czasy (1992) była bardzo dobra, muzyka też nie gorsza. Także ruch piłki nie pozostawiał wiele do życzenia. Dobre efekty dźwiękowe, spora liczba bonusów i niespodzianek widocznie poprawiały grywalność. Krucho natomiast było z opcjami — jedynie zmienna liczba graczy (1-8) i wyłączenie muzyki w czasie gry. Kiepski był też wyświetlacz — taki jak w tradycyjnych automatach (nie było więc mowy o żadnych fajerwerkach). Gra była jednak bardzo wciągająca, chodziła na wszystkich maszynach, była fajna i wiele osób (ja także) nie mogło się od niej oderwać. Była to jednocześnie gra, z której brały wzór kolejne produkcje.

TYTUŁ	PINBALL DREAMS
PRODUCENT	DIGITAL ILLUSIONS & 21st CENTURY'92
DYSKI	ECS: 2, AGA: 1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/AGA

7

PINBALL FANTASIES

Jeszcze w tym samym roku firma **21st Century** we współpracy z **Digital Illusions** stworzyła nowy, lepszy pinball o nazwie *Pinball Fantasies*. Gra posiadała lepszą grafikę, dłuższe, bardziej skomplikowane stoły (dodano łapkę), zmieniono wyświetlacz (na ciekłokrystaliczny), dodano nowe bonusy, poprawiono muzykę, zwiększono miodność. Gra była przebojem. Kulka poruszała się po stole w sposób o wiele płynniejszy, bardziej naturalny, nabrała też lepszego wyglądu. Nie dodano niestety żadnych opcji. Gra odniosła naprawdę wielki sukces, więc około 1994 roku wydano wersję na CD32. Wersja ta różniła się głównie grafiką (pełne 256 kolorów), która teraz stała się prawie doskonała — soczysta, ciesząca oko oraz muzyką odgrywaną bezpośrednio z kompaktu. Jeśli więc posiadasz kości AGA i czytnik, zaopatrz się w wersję CD32.

TYTUŁ	PINBALL FANTASIES
PRODUCENT	DIGITAL ILLUSIONS & 21st CENTURY'92
DYSTRYBUTOR	CD-P, EUREKA [illegible] 36-61-18
DYSKI	AGA: 2, ECS: 3
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/AGA/CD32
CENA	69,00 zł

8

PINBALL ILLUSIONS

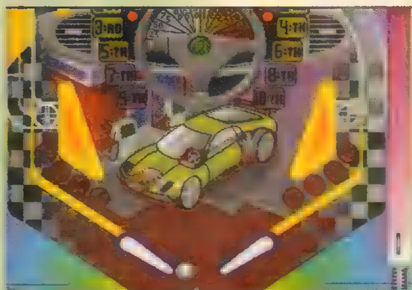
To, co stało się w 1995 roku, wstrząsnęło wszystkimi. Oto autorzy *Dreams* i *Fantasies* wydali coś rewolucyjnego. Zmiany, które nastąpiły, można uznać za niebywałe. Grafika tylko AGA-owa, dopieszczona w każdym szczególe (śrubki, tunele, rampy, grzybki), wszystko wyglądało jakby przeniesione z salonu gier. Do tego dochodziła cudowna, doskonale pasująca muzyka, efekty dźwiękowe oraz wyświetlacz. Ten ostatni wyznaczył nowe rozdział w tego typu grach. Był superszybki, wyświetlał rysunki, mnóstwo animacji w 16 odcieniach koloru miodowego oraz całe mnóstwo nowych bonusów (często wieloetapowych), opcja multiball (do 6 kul naraz na stole). Na trzech stołach (Extreme Sports, BabeWatch, Law & Justice) upchnięto tyle niesamowitych rzeczy, że można było grać bez końca (była to gra, dla której zmieniłem moją A500 na A1200).

Oczywiście ruch kulki był jeszcze lepszy niż

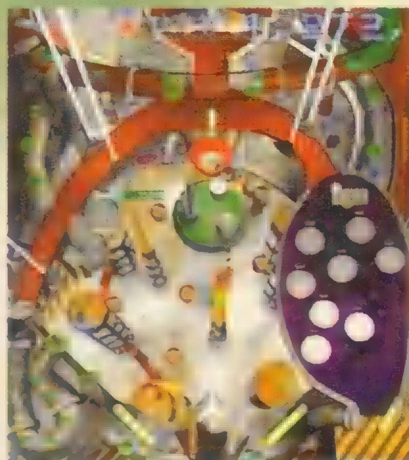
TYTUŁ	PINBALL ILLUSIONS
PRODUCENT	DIGITAL ILLUSIONS & 21st CENTURY'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT [illegible]
DYSKI	4
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA/CD32
CENA	AGA: 84,90 zł CD32: [illegible]

9

palle


Pinball Fantasies


Pinball Fantasies


Pinball Prelude

poprzednio, a sam jej wygląd po prostu doskonały (uważam, że nawet *SlamTilt* nie posiada tak świetnej, srebrnej kuleczki). Jedyne dwie wady, to tylko 3 stoły (w wersji PC były cztery — 3 standardowe + Viking) oraz brak gwoździa pomiędzy łapkami, który zatrzymywałby wypadającą piłkę. Nie dodano także żadnych opcji przy konfiguracji, można za to było grać w dwóch rozdzielczościach (lores i hires), co miało istotny wpływ na granie w trybie wielokulkowym. Była to naprawdę wielka rewolucja, jeśli jeszcze nie grałeś — koniecznie spróbuj, bo warto.

PINBALL MANIA

Na rynku przez jakiś czas panował przestój w dziedzinie pinballi, gdyż chyba nikt nie próbował konkurować z doskonałym *Pinball Illusions*, więc sam potentat zdecydował się na kolejną produkcję. Był to jednak wielki niewypał, który można było nazwać powrotem do *Pinball Fantasies*. Od razu widać było, że firma współpracowała z inną grupą (tym razem SpiderSoft), której daleko do klasy, jaką reprezentowała poprzedniczka (**Digital Illusions**). Dlatego pewnie zdecydowano się rozpowszechniać grę w zestawie Amiga Magic. Gra posiadała cztery stoły (Tarantula, Jailbreak, KickOff, Jackpot), które nie prezentowały się najlepiej, do tego dochodziła raczej denna muzyka (moim zdaniem), kiepskie sample i to, co dobijało wszystkich — anemiczny ruch piłki (szybkość *Gloom Deluxe* na A500). Nieciekawy wygląd kulki, nie najlepszy wyświetlacz, mało ciekawych bonusów, brak opcji multiball i prawie zerowa grywalność to niestety cechy tej produkcji. Nic dziwnego, że gra nie odniosła żadnego sukcesu na rynku. Jedyną jasną stroną były nowe opcje konfiguracyjne: liczba piłek (3 lub 5), muzyka w czasie gry, tryb monochromatyczny, trzystopniowe nachylenie stołów. Naprawdę nikomu nie polecam tej gierki, moim zdaniem niewypał. Gra była przez nas recenzowana w numerze 1/96.

SLAMTILT

Nie minął rok, a na rynek spadł jak burza (z piorunami i gradobiciem) nowy, jeszcze lepszy pinball pt. *SlamTilt*. Tym razem firma wydała produkt nieznanej nikomu grupy **Liquid Design**, dla której — trzeba przyznać — była to niezła premiera. Gra szybko okazała się hitem, na co składało się multum cech. Po pierwsze, jeszcze lepsze niż w *Pinball Illusions* sterowanie kulką na stole – mimo że sama piłka nie jest już tak doskonała, wreszcie można mówić o naturalnym jej ruchu. Po drugie, zmieniła się liczba stołów (tak naprawdę to wróciła do standardu — 4), które zostały jeszcze lepiej dopracowane. Poprawie uległa też muzyka, efekty dźwiękowe, liczba bonusów, szybkość programu (w czasie, gdy na stole jest więcej niż 3 kule, program ani na chwilę nie zwalnia), wyświetlacz (teraz oprócz dużo większej liczby animacji dodano także oddzielne gry na samym wyświetlaczu (!!!)). Dołączono wreszcie wiele nowych opcji, których próżno szukać w poprzednich produkcjach: włączenie/wyłączenie muzyki/efektów w czasie gry, ich głośność, automatyczny tryb wysokiej i niskiej rozdzielczości (w czasie zwykłej gry, jak i w trybie multiball), definiowanie klawiszy oraz nagrywanie na dysk wszystkich ustawionych opcji. Gra jest obecnie najlepszym dostępnym pinballem na Amigę i dużo wody przepłynie w Wiśle, zanim wydane zostanie coś lepszego. Szkoda tylko, że gierki nie można w Polsce kupić legalnie. Po więcej informacji odsyłam do opisu w *ACS* 4/96.

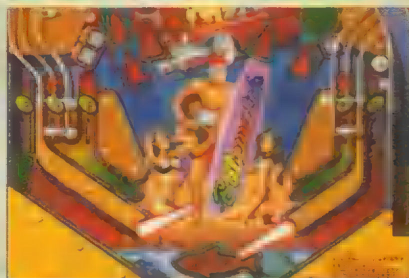
Wszystkie powyższe programy wydane były przez wielkiego potentata w dziedzinie pinballi, a mianowicie **21st Century Entertainment**. Kolejne, które tu przedstawię, wydały zupełnie inne firmy, zobaczmy jak prezentują się na tle swoich konkurentów.

ULTIMATE PINBALL QUEST

Było to coś wyraźnie odmiennego od produkcji **21st Century**. Autorzy (znana firma Infogrames) postawili na wątek przygodowy (ciekawy i oryginalny pomysł, jak na fliper), co pociągnęło za sobą liczne zmiany. Mamy tylko trzy stoły (Westland, Arctic, Heavy Metal), które uległy powiększeniu, i to zarówno wszerz, jak i wzdłuż. Niektóre dochodzą do długości dziesięciu ekranów, a inne do dwóch szerokości. Oprócz tego na każdym z nich są dodatkowo dwa stoły (a właściwie stoliki) bonusowe. Grafika, mimo że ma tylko 32 kolory (ECS), jest naprawdę dobrej jakości, niezła animacja, ale z kolei bardzo słaby wyświetlacz (bez żadnych animacji). Na pochwałę może zasługiwać naprawdę doskonała (niestety, tylko na niektórych stołach) muzyka oraz niezłe efekty dźwiękowe, przystosowane do „świata", w jakim rozgrywamy grę. Ruchowi piłki po stole nie

Pinball Illusions









TYTUŁ	PINBALL MANIA
PRODUCENT	SPIDER SOFT & 21st CENTURY'95
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA

Ocena: 7

TYTUŁ	SLAM TITL
PRODUCENT	LIQUID DESIGN & 21st CENTURY'96
DYSKI	5
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA

Ocena: 10

TYTUŁ	ULTIMATE PINBALL QUEST
PRODUCENT	INFOGRAMES [illegible]
DYSKI	3
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS

Ocena: 8

można nic zarzucić, sama piłka też wyglądała ładnie (refleksy świetne). Gra nie posiada jednak żadnych opcji, a co najgorsze, nie najlepiej jest z jej grywalnością. Po kilku godzinach (około trzech, czterech) gra nudzi się, a potęguje to poziom trudności (różny na różnych stołach). W sumie produkcja warta zobaczenia, ale nie jest to ani przebój, ani żaden przełom (no może oprócz wątku przygodowego i intra na początku).

PINBALL PRELUDE

Niespodziewanie w 1995 roku nieznana firma **Effigy** wydała nowego pinballa, którego nazwała Prelude i trzeba przyznać, że było to wydarzenie istotne. Stoły zaprojektowano tak, aby przedstawiały kolejne epoki [redacted] rozwoju (tylko człowieka czy pinballi?!), czyli przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Fakt ten wpłynął zarówno na grafikę (wystrój stołów, [redacted] nawet wygląd kulek), muzykę i dźwięki towarzyszące rozgrywce (odgłosy odbijanej piłki, sample w czasie bonusów), jak i na fabułę (pewne cele do osiągnięcia [redacted] ramach bonusów). Gra ma sporo nowych opcji: poziom trudności, rozdzielczość ekranu (od lores aż do hires laced), liczba piłek [redacted] trybie multiball (do 10 naraz!!!). Grafika jest ekstra, szczególnie [redacted] wersji na kości AGA, muzyka dobra i doskonale dopasowana do wystroju stołów. Na pochwałę zasługuje realistyczny ruch kulki, [redacted] nowością jest gumowa piłka, która odbija się jak szalona. Jest to produkcja nie tylko ciekawa i nowatorska, ale też dobrze wykonana — warto zagrać. Grę opisywaliśmy w numerze 2/96.

PINBALL [redacted]

Jest to produkt polskiej grupy **Magic Image**. Niestety, data wydania (1996) powinna do czegoś obligować (lepszego, oczywiście), tu mamy jednak wyraźny „powrót do korzeni". I to na dodatek do czasów *Pinball Dreams* – kiepsko wykonane stoły (Vampire, Speed, Tomcat, Fight), słabiutka muzyka i efekty dźwiękowe, mało ciekawe bonusy, żadnych opcji konfiguracyjnych, [redacted] dodatkowo niedosowe dyski, koszmarny ruch piłki po stole, niska grywalność. Jedyną zaletą są oryginalne pomysły stołów (tylko dwóch ostatnich) — lotnictwo wojskowe i walki na ringach. Jest to pierwszy polski pinball (jeśli kolejne będą na tym samym poziomie, to mam nadzieję, że ostatni) i tylko dlatego warto się nim zainteresować. W sumie klapa (od sedesu). Po więcej informacji zajrzyj do numeru 6/96 *ACS*.

Pinball Hazard



TYTUŁ	PINBALL HAZARD
PRODUCENT	[illegible]AGE'96
DYSTRYBUTOR	MIRAGE
	[illegible]
DYSKI	4
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	39,00 zł
	5





Thomas The Tank Engine Pinball

THOMAS THE [redacted] ENGINE [redacted] FRIENDS PINBALL

Taką przydługa nazwę nosi pinball wydany przez **Alternativ Software**, [redacted] zrobiona przez znany z *Pinball Mania* **SpiderSoft**. Jest to, moim zdaniem, gra cienka jak barszcz. Mimo że wydana została tylko na AGĘ, nie widać tego wcale. Stoły, nie dość że podobne do siebie (aż za bardzo), mające niskiej jakości grafikę, w małej liczbie kolorów, słabą muzykę i dźwięki (na poziomie Spectruma), to w dodatku jest nudny jak moja nauczycielka od WOS-u (usypiasz po 15 minutach słuchania jej interesującego wykładu). Wracając jednak do gry, została ona chyba wydana z myślą o młodszych graczach, ale jest absolutnie bez [redacted] na rynku. Nie pomagają tu ciekawe opcje (regulowana liczba kulek — od [redacted] do 9, wybieranie między muzyką i efektami, trójstopniowe nachylenie stołu, konfiguracja klawiatury) ani też niebrzydka piłka. Z pewnością jest to jeden z gorszych produktów z opisanych [redacted] tym artykule. Po więcej informacji posyłam do artykułu w *ACS* 6/96.

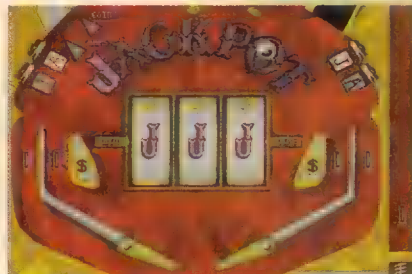
PINBALL OBSESSION

Tym razem „hit" z Atari ST został przeniesiony na Amigę za sprawą **Unique Development of Sweden**. Cóż, gra nie okazała się hitem, takim jakiego się spodziewano. Z jednej strony ładna, kolorowa grafika stołów, ciekawe pomysły stołów (gra [redacted] baseball, rajd przez pustynię czy nurkowanie pod wodą), a z drugiej nędzna muzyka i efekty dźwiękowe, beznadziejny algorytm ruchu piłki, słaby wyświetlacz, żadnych opcji konfiguracyjnych, zbyt duże pustki i niewygodne ustawienie ramp sprawiają niemiłe wrażenie. Bonusy prawie nie istnieją, a istniejące ograniczają się do umieszczenia piłki w kilku miejscach albo wstrzelenie jej w jedną rampę i to wszystko. Jedno jest pewne — mimo, że gra wydana została [redacted] '95 roku i działa na wszystkich komputerach [redacted] 1 MB, jest to produkt tylko dla wybitnych fanów pinballi lub masochistów (ci jednak szybko zrezygnują). Widać, że sama grafika i pomysły nie zastąpią przyjemności, jaką daje kilkugodzinne granie, fajne bonusy i pasująca do klimatu muzyka. Grę *Pinball Obsession* opisywaliśmy w numerze 3/95.

To by było na tyle. Są jeszcze inne produkcje (wspomniany we wstępie *Pinball Magic*, *Reflexity Pinball*), ale są one tak straszne (fajne określenie) i dobijające, że nie warto o nich pisać (a jednak to właśnie zrobiłem). Najogólniej rzecz ujmując, można łatwo zauważyć, że na rynku wyraźnie przoduje firma **21st Century**, [redacted] inni wydawcy będą musieli jeszcze trochę popracować, aby dorównać mistrzowi. Nie znaczy to wcale, że jest to niemożliwe. Przykładem niech będzie choćby powstający *Pinball Brain Damage* węgierskiej grupy **Mind's Eye Entertainment**, który ma ukazać się już niedługo. Myślę też, że warto popracować nad pinballami w rzutach trójwymiarowych, które pokazałyby wszystkim, że Amiga wciąż nadaje się do takich gierek (kiedyś pinballe wychodziły najpierw na Amigę i wersje te były o niebo lepsze od pecetowych). Wszystkich zainteresowanych tematem odsyłam do sprawdzania wyżej wymienionych pozycji samemu, gdyż tylko wtedy przekonacie się, ile są warte. Niech artykuł ten będzie pomocą dla tych, którzy dopiero niedawno (albo dopiero po przeczytaniu tego artykułu) zainteresowali się tym tematem i mają kłopoty z wyborem najlepszej gry pinballowej. Udanego odbijania, przekrętów liczników i zepsutych Shiftów (sorry, żartowałem) życzy:

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	PINBALL PRELUDE
PRODUCENT	EFFIGY'96
DYSTRYBUTOR	[illegible] SOFT
DYSKI	4
HD	NIE
WYMAGANIA	AGA
CENA	199,99 F
	9





Pinball Mania

TYTUŁ	THOMAS THE TANK ENGINE PINBALL
PRODUCENT	SPIDER SO[illegible]
DYSTRYBUTOR	[illegible] EUREKA
	[illegible]6-61-15
DYSKI	2
[redacted]	[illegible]
WYMAGANIA	[illegible]
[redacted]	[illegible] zł
	5

TYTUŁ	PINBALL OBSESSION
PRODUCENT	[illegible]MENT'95
DYSKI	2
[redacted]	[illegible]
WYMAGANIA	ECS
	6





Bloodnet

***Bloodnet** jest grą napisaną przez **Microprose** i **Gametek**. Na rynku pecetowskim gra ta pojawiła się już w na początku 1994 roku, by po roku trafić „pod strzechy" amigowców. **Bloodnet** u „blaszaków" zyskał bardzo pochlebne opinie. A jak u nas?*

Historyjka jest dosyć ciekawa i warto ją opisać:

Otóż nazywasz się Ransom Stark i pracujesz jako deker (zwany także net-runnerem — przyp. RED) — facet zdobywający chronione informacje. Jesteś gościem mogącym zarówno złamać zabezpieczenie programu, jak i szczękę nieprzyjacielowi. Zarabiasz więc forsę jako najemnik (oddając się za pieniądze). Pewnego dnia do klubu, w którym pijesz drinka, wchodzi piękna kobieta i proponuje Ci pracę. Ty, jako człowiek mający słabość do pięknych nieznajomych, zgadzasz się, nie wiedząc, że była to chyba najgłupsza decyzja w Twoim długim życiu. A propos, kto to śpiewał „nie wierz nigdy kobiecie"? Nieznajoma wplątuje Cię w jakieś ciemne interesy, w których stawką jest panowanie nad światem. Podczas gdy Ty z nią flirtujesz, podchodzi do Was staruszek z wystającymi nieco kłami (wrrr). Z zaskoczenia gryzie Cię w szyję, robiąc Ci w niej dwie małe dziurki.

Stoisz więc w Nowym Yorku obok krwawego napisu „You next Stark". Twój organizm stopniowo ogarnia żądza krwi, którą co jakiś czas musisz zaspokajać. Twoim zadaniem jest odnalezienie owianego legendami Incubusa. Jest to program, który wyleczy Cię z wampiryzmu, a przy okazji rozgromi firmę rządzącą Nowym Yorkiem. Firma ta zwie się TransTech i jej szefem jest ten sam wampir, który Cię ugryzł.

Grafika jest O.K. trochę a la wariacje nie na temat, ale na pewno może się podobać. Animacja jest bardzo płynna, lecz na gołej A1200 jest trochę zbyt wolna. Z muzyką jest już gorzej, jak to z pecetowskimi konwersjami. Podczas gry słyszymy kilka modułów, zmieniających się w zależności od sytuacji, które jednak nie są najlepszej jakości. Efektów dźwiękowych w *Bloodnecie* nie ma.

Teraz może kilka słów o samej grze.

Jest to połączenie przygodówki z RPG. Główną rzeczą, którą w *Bloodnecie* robimy, jest prowadzenie rozmów z napotkanymi osobnikami. Do gry dodano jednak bardzo pożyteczną opcję, a mianowicie przypominanie rozmów z wcześniej napotkanymi ludźmi. Nie musimy więc uczyć się na pamięć wszystkich dialogów (trochę przesadzam). Trzeba dodać, że akcja *Bloodnetu* rozgrywa się w dwóch światach: rzeczywistym i tak zwanym cyberspace. Cyberspace jest to sieć komputerowa, do której użytkownicy wnikają poprzez podłączenie swoich nerwów do głównego komputera. Świat ten ludziom wydaje się piękny i beztroski, odrywa ludzi od rządzonego przez narkotyki i pieniądze świata zewnętrznego. Prawda jest jednak inna — ludzie, którzy za długo przebywają w sieci, tracą swą wolę, a często i życie, przez co TransTech może realizować swoje imperialistyczne marzenia. Wracajmy jednak na Ziemię. Z RPG *Bloodnet* wziął przede wszystkim sposób przeprowadzania walk. Już na początku gry możemy wynająć sobie ludzi do naszej drużyny. W dalszej części opisu postaram się przybliżyć sylwetki najemników. Przed walką mamy możliwość ustawienia swoich ludzi. Radziłbym ustawić ich w grupie za jakąś przeszkodą naturalną. Starka najlepiej jest ustawić za plecami towarzyszy. Kilka słów o broni. W *Bloodnecie* mamy całkiem spory arsenał. Najlepszymi z nich, przed zdobyciem odpowiedniego doświadczenia, są: Sawed-Off Shotgun i 9MM Pistol. Byłem naprawdę w szoku, gdy facet z shotgunem za ok. 120$ zdziesiątkował mi drużynę uzbrojoną w lasery za kilka tys. dolców. Skompletowanie naprawdę dobrej grupy jest trudne, ponieważ każda osoba ma ok. dwudziestu, mniej lub bardziej przydatnych cech. Najważniejszymi z nich są: endurance — wytrzymałość i agility — zwinność. Innymi ważnymi cechami są: high tech, bio tech, bargaining, lock pick, pick pocket.





The Abyss jest najczęstszym miejscem spotkań najemników. A oto i oni:

- Kyle Avery swoje usługi ceni bardzo wysoko — 25 000 $. Jest bardzo silny, dobrze rzuca granatami. Jednak inne umiejętności ma poniżej średniej. Nie polecam.
- Slash McLachlin jest wytrzymały i silny, lecz mało zwinny. Dobrze rozwinięty zmysł wzroku, ma złodziejskie umiejętności. Niezły wojownik — niezły gość.
- Max Bax — najemnik silny i wytrzymały. Bardzo dobry wojownik. Wszystkie inne cechy mu „leżą". Jeśli więc szukasz niezłego wojownika za małe pieniądze — wybierz jego.
- Ryma Fizz — Twoja dawna znajoma, polecam ją i jej brata z uwagi na ich wszechstronność i bezinteresowność (za swe usługi nie wezmą ani centa).
- Nimrod 7 — nie wynajmuj go, z uwagi na jego parszywą przeszłość.
- Fantas Goulates — silny wojownik. Przeciętny mięśniak.
- Bonton Hinishaka — zwinny i wytrzymały wojownik. Jego największą umiejętnością jest leczenie.
- Monique St. Clair — Twoja jedyna miłość. Możesz ją wynająć za darmo.
- Lash Givens — Twój przyjaciel. Jeden z najlepszych najemników. Podobnie jak Monique i rodzinka Fizz, nie przyjmie od Ciebie forsy — polecam.
- Leeza Five Eagles — by ją wynająć, potrzebujesz white noise blastera. Preferuję bardziej jej przyjaciółkę.
- Maranda Armanda — porywcza przyjaciółka Leezy. Gdy Cię zaatakuje, ucieknij i zaraz wróć do Abyss — będzie pokorniejsza.



Oprócz tych najemników jest jeszcze kilku porozrzucanych po całym Nowym Yorku. Jeśli brakuje Ci ludzi, wynajmij ich — są zazwyczaj dobrzy w swoim fachu.

Bloodnet jest jedną z ciekawszych pozycji, jakie ukazały się na rynku amigowskim. Jeśli więc chcesz pograć w naprawdę dobrą przygodówkę — wybierz ją, a na pewno nie będziesz żałował. Dodam tylko, że konieczna jest znajomość języka angielskiego, a gra bez twardziela to udręka. Nawiasem mówiąc przydałoby się kilka mega Fastu.

Mad Dog K. W.

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	GAMETEK/MICROPROSE '94
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	13
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
ZALECANE	HD, FAST

9

POD LUPĄ

Oddysey

[illegible] z [illegible] Miał [illegible] on [illegible] na [illegible] udało się [illegible] wraz [illegible] a młodzieniec [illegible] mu przez [illegible] w [illegible] wezwał [illegible] mu [illegible] młodzieniec odchodził, [illegible] to co mu [illegible] w oku starca i [illegible] że [illegible] nie [illegible]

Taką oto historią zaczyna się gra firmy Audiogenic Software — Oddysey. Jest to kolejny, dość udany klon znanego chyba wszystkim przeboju Shadow of the Beast. W grze bierzemy udział, wcielając się w postać młodego księcia, który wyrusza w długą i niebezpieczną wędrówkę po Krainie Siedmiu wysp, aby pomóc ojcu i odebrać złemu wujowi tron. Kraina składa się z trzech wysp należących do Królestwa Zewnętrznego, trzech do Królestwa Wewnętrznego i Wyspy Centralnej, na której mieszka [illegible] uzurpator. Cała droga młodego wojownika wypełniona będzie różnego rodzaju zasadzkami, niebezpieczeństwami i zagadkami. [illegible] [illegible] [illegible] Aby móc jednak wykorzystywać swą moc, należy odnaleźć trzy magiczne kryształy, które znajdują się na wyspach Królestwa Zewnętrznego. Potem należy zdobyć moc wykorzystywania magii. [illegible] [illegible]

Gra, jak widać, ma rozbudowaną fabułę i jest to niewątpliwie jej dużą zaletą. Na początku [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

GRAFIKA I DŹWIĘK

Wygląda na to, że tym razem [illegible] Oddysey nie stoi niestety na najwyższym poziomie. [illegible]

Pamiętamy przecież Shadow of the Beast ze swoimi efektami paralaksy, wielokolorowymi [illegible] Oddysey [illegible] [illegible]

[illegible] Tomasz 'Hires' Filipek

OGÓLNIE

Oddysey [illegible] [illegible] [illegible] strefie stanów średnich...

Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	AUDIOGENIC'96
DYSTRYBUTOR	TECHLAND
	☎ [illegible] 3[illegible]-8-90 w.112
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	2
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	[illegible]

7









BurnOut

Ostatnio grupa Vulcan Software bardzo śmiało sobie poczyna na rynku amigowej rozrywki — wydała kilka ciekawych i niezłych produkcji, zapowiadając następne. Tym razem w połączeniu z grupą Scorpius stworzyli całkiem ciekawą produkcję o niewiele mówiącym tytule BurnOut.

Akcja gry toczy się [redacted] roku 2045 na Ziemi, kiedy to po wielu konfliktach [redacted] żądnych krwi ludziach pozostała tylko jedna myśl i tylko jedna rozrywka, dająca upust tym zapędom. Jest to krwawy sport samochodowy, polegający na wyeliminowaniu przeciwnika (lub kilku naraz) z dalszej walki. Można to zrobić albo poprzez wyrzucenie go z ringu (jeśli to możliwe), albo poprzez zniszczenie wrogiego pojazdu.

W grze na jednym ekranie może brać udział czterech graczy, którzy mogą być sterowani albo przez komputer (trzy stopnie trudności), albo przez graczy „żywych" — możliwość sterowania dżojstikiem (Uwaga! Oficjalna pisownia tego wyrazu — zatwierdzona przez znanych polskich profesorów filologii), klawiaturą lub dodatkowymi joyami (pisownia skrócona ze względu na oszczędność czasu) podłączonymi przez specjalny adapter (pisaliśmy o nim w zeszłym numerze). Jak więc łatwo się domyślić, prawdziwe emocje i dobra zabawa rozpoczynają się, gdy dobierzemy sobie do komputera kilku znajomych. Dziwi trochę mała liczba opcji – tylko rodzaj graczy i wybór samochodu. Jak na tak dużą grę przydałoby się ciut więcej. Wracając do samej rozgrywki — jest możliwość grania tzw. spotkań pojedynczych, czyli tylko jednej walki składającej się z kilku rund (regulowana liczba od 4 do nieskończoności) przedzielonych rundami bonusowymi. Jest tu możliwość wybrania planszy, na jakiej będą odbywać się pojedynki (do wyboru 4 plansze: „wodny" pierścień, drewniany sześciokąt i dwie okrągłe areny – z kolcami i z przepaścią). Można też rozegrać tournament, gdzie jest pięć walk po cztery rundy w każdej. Po każdej walce jest plansza bonusowa (odpowiednie poruszanie joyem lewo-prawo) i możliwość wydania w sklepie zarobionej na wyścigach gotówki. Można kupować klasyczne usprawnienia samochodu (lepszy silnik, hamulce, sterowanie, osłony), ale także gadżety pozwalające lepiej, łatwiej i szybciej eliminować przeciwników (zbroja z kolcami, bomby maskujące, superdopalacz, chwilowe znikanie itp.). Oczywiście nie trzeba nikomu przypominać, że im lepiej uzbrojony pojazd, tym łatwiej wygrać, co wiąże się z kolejną porcją gotówki itd.

W grze dostępne są trzy pojazdy różniące się zarówno wyglądem zewnętrznym, jak i szybkością, wytrzymałością, zwrotnością i innymi cechami ważnymi w walce. Nie ma oczywiście żadnych kodów ani save'ów, ale szkoda, że nie ma też tablicy najlepszych wyników. Tyle o zasadach gry, teraz trochę o oprawie tego produktu.

BurnOut, jako jeden z niewielu na rynku amigowym, pracuje całkowicie w wysokiej rozdzielczości (hires laced), co ma oczywiście swoje dobre i złe strony. Dobra to oczywiście lepsza jakość grafiki, jej wyrazistość, natomiast z drugiej strony męczący oczy przeplot, większe zapotrzebowanie na pamięć CHIP (nie próbuj odpalać z mocno rozbudowanego Workbencha...) i minimalne zwolnienie wyświetlania grafiki. Skandalem natomiast jest to, że autorzy nie pokusili się o obsługę monitorów multisynchronicznych, które wyswietlają takie tryby, jak np. DblPAL (ta sama rozdzielczość, tylko bez przeplotu). Ekran gry nie da się także wypromować. W rezultacie właściciele lepszych monitorów przypomną sobie, jak wygląda interlace. Jeśli chodzi o jakość wyświetlanej grafiki, to jest ona wysoka — wyraziste renderingi, kolorowe i dopasowane do futurystycznego klimatu gry. Szczególnie ciekawie wyglądają areny (i to zarówno te normalne, jak i plansze bonusowe) — ciekawe wzory i kolorystyka.

Niestety, z wysoką jakością grafiki nie idzie w parze wysoka jakość dźwięku. Muzyki prawie nie ma, [redacted] efekty dźwiękowe niby są, ale jest ich mało i niezbyt porywające. Przydałyby się odgłosy publiczności, która nagradzałaby owacjami i radością bardziej udane akcje. Dodawałoby to zarówno emocji rozgrywce, jak i pewnej atmosfery (dobrym przykładem takich efektów jest stara gra pt. *SpeedBall 2*). Poziom trudności gry jest zróżnicowany, ale w sumie gra się przyjemnie — ani nie za trudno, ani zbyt łatwo — czasem przeciwnicy to złośliwe śmiecie (przepraszam [redacted] wyrażenie), [redacted] innym razem z kolei kompletne kołki, które pchają się do nas przez [redacted] środek przepaści.

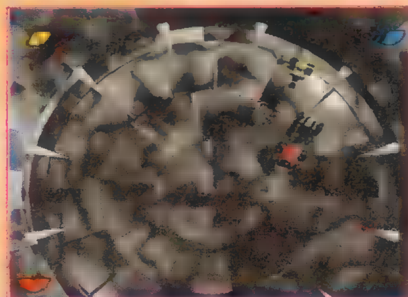
Na koniec wiadomości techniczne. Gra zajmuje siedem dysków i jest instalowalna na twardym dysku (tak naprawdę to rusza tylko z twardego), ale posiada jeden z najbardziej pogibanych instalerów, z jakim miałem do czynienia. Gra ruszy tylko na Amigach wyposażonych w kości AGA, [redacted] MB RAM oraz wspomniany twardy dysk. Jest to oczywiście dobre zjawisko, że gry potrzebują lepszych konfiguracji i cieszę się, że autorzy zauważają potrzeby lepiej wyposażonych klientów i nie zadowalają się wypuszczaniem byle szmelcu na A500.

Podsumowując, gra jest ciekawą propozycją dla ludzi spragnionych dobrej zabawy, ale jednocześnie posiadających pod ręką kolegów (lub przynajmniej jednego), którzy na pewno uprzyjemnią zabawę (nawet najlepszy komputer nie zastąpi człowieka) oraz odpowiedni sprzęt, aby grę uruchomić. Reszcie pozostaje pooglądać screeny. Samych zwycięstw życzy:

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	[illegible]RPIUS'97
GATUNEK	ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	7
HD	[illegible]
WYMAGANIA	AGA, HD, 6 MB RAM
ZALECANE	TURBO







POD LUPĄ

Legends of Valour

Retro

Tym razem chciałbym Wam polecić grę niemal zapomnianą, która – pomimo swego nowatorstwa (w czasach jej wydania) i klasy – została ostro skrytykowana przez zachodnią prasę.

Dlaczego gra ta nie została dobrze przyjęta? Możliwe, że powodem jest duży poziom trudności (i to nawet bardzo), a poza tym w tamtych czasach optymalna konfiguracja dla niej mogła wydawać się spora. *Legends of Valour* jest pierwszą grą role playing na Amidze (od tamtej pory powstała tylko jedna gra w tym stylu, a jest nią *Ambermoon*) i w ogóle pierwszą grą na Amidze, która korzystała z efektu znanego z *Wolfensteina* (1992 rok!). Jak się można spodziewać, na A500 wszystko się nieco ślimaczy, ■ ponadto przekładanie dysków w stacji może doprowadzić do szału. Optymalną konfiguracją dla gry jest A1200+HD (najlepiej 020 28 MHz, bo więcej to już będzie za szybko), czyli minimalny standard jaki dziś obowiązuje! W takiej konfiguracji możemy już rozkoszować się jedną z lepszych i bardziej oryginalnych gier RPG.

Już po otwarciu pudełka zostajesz od razu wprowadzony w realia gry. Znajdujesz tam list wraz z załącznikami, pochodzący od Twego kuzyna Svena, który jakiś czas temu opuścił rodzinną wioskę i wyruszył w poszukiwaniu przygód. Z listu dowiadujesz się, że Sven zatrzymał się w mieście Mitteldorf, które to miejsce jawi mu się jako ziemia obiecana. Sven zachęca Cię do opuszczenia wioski i zostania poszukiwaczem przygód. Roztacza przed Tobą kuszące widoki awanturniczego życia i szybkiego, łatwego, a co najważniejsze dużego zarobku. Sven przesyła Ci także mapę miasta Mitteldorf (zaprawdę powiadam Wam — to jest dopiero miasto, a nie parę uliczek na krzyż jak np. w *Ishar II*!), egzemplarz gazety The Mitteldorf Post (dzięki niej można przekonać się, jak toczy się życie w mieście, gazeta jest po prostu świetna, wszystko przedstawione jest w sposób tak komiczny, że czytając ją nie sposób nie wybuchnąć śmiechem) oraz bestiariusz (Monstrum Horrendum), dzięki któremu zapoznasz się z potworami jakie możesz spotkać na swojej drodze. Abyś nie myślał, że bestiariusz jest zbyt ubogi, wymienię pokrótce z jakimi stworami możesz się spotkać: gigantyczne nietoperze i pająki, gobliny, niedźwiedzie, wilkołaki, ludzie-jaszczurki, trolle, satyry, cyklopy, minotaury, gorgony, harpie, strzygi, zombie, mumie, duchy, wampiry, smoki, demony, uffff... chyba Ci wystarczy?. Oprócz tego w pudełku znajduje się polska instrukcja do gry, która jest bardzo dobrze i dowcipnie opracowana. Błędem instrukcji są tłumaczenia nazw budynków w mieście, bez podania ich oryginalnego brzmienia (czyli po angielsku), bardzo utrudnia to znalezienie miejsc na mapie. Mogę przyczepić się też do tłumaczenia słowa „dwarf", gdyż wśród wielbicieli fantasy RPG przyjęło się słowo „krasnolud", ■ nie „karzeł". Ale to już drobiazg...

Cała akcja gry dzieje się w mieście lub pod nim (lochy). Nudne? Nie rozśmieszaj mnie! Mitteldorf to prawdziwa kosmopolityczna metropolia, mieszają się tu różne rasy, kultury, religie i narodowości (bo tygiel kulturowy może być tylko zdrowy... — przyp. RB). Oprócz zwykłych miejsc, takich jak zajazdy, tawerny, sklepy znajdziesz tu także dziesiątki innych, dzięki którym miasto naprawdę nabiera życia i realizmu. W Mitteldorfie jest teatr, muzeum, zoo (można obejrzeć trolla ■ klatce), szpital, urząd podatkowy, pralnia, kostnica, rzeźnia, sąd i dziesiątki innych



miejsc. Są tu świątynie całkowicie odmiennych Bogów, pochodzących z różnych religii (przeważa jednak mitologia skandynawska), a ty możesz zostać wyznawcą każdej z nich (nawet Seta, mitteldorfianie są zdecydowanie zbyt tolerancyjni). Pamiętaj, że wyznając jednego boga możesz być dyskryminowany przez innowierców, gdyż po prostu różne Bractwa i Świątynie konkurują między sobą.

W mieście znajdują się też liczne bractwa. Gdy zechcesz do któregoś wstąpić, będziesz poddany próbie. Gdy przejdziesz ją pomyślnie, możesz wypełniać zadania dla bractwa/świątyni i piąć się po szczeblach kariery. Można należeć do więcej niż jednego bractwa, o ile nie kłóci się to z jego polityką. Ustal sobie charakter postaci (pozytywny czy też negatywny) i na tej podstawie wybierz sobie bóstwo i bractwa. Dodać należy, że złodziej nie musi być postacią negatywną, dlatego iż Bractwo Złodziei jest organizacją legalną (a raczej pół legalną, przyjmują w swoje szeregi wyznawców Seta, czego żadne praworządne Bractwo nie uczyni)! Bractwa i Świątynie płacą ci coś na kształt pensji, ale jest ona śmiesznie mała. Postacie negatywne znajdą sposób, aby pieniądze po prostu zabrać mieszczanom (za pomocą zręczności lub miecza), bo ci zawsze są pod ręką. Postaci pozytywne zawsze mogą dorobiać, biorąc zlecenia z ogłoszeń w karczmach lub prowadząc niebiezpieczne wyprawy do lochów, łupiąc gobliny i trolle.

Jeśli nie masz ochoty pracować, zawsze możesz spróbować szczęścia w hazardzie i możesz np. obstawiać wyścigi karaluchów lub grać w karty z trollami. Dodać jeszcze należy, że Mitteldorf



to bardzo praworządne miasto (!) i możesz zostać aresztowany, nawet za podejrzane zachowanie (np. stoisz pod domem i patrzysz przez okno, bo według prawa przez okna mają prawo patrzeć tylko ci, co płacą za nie podatki, czyli właściciele oraz członkowie cechu szklarzy).

Na tym właśnie polega różnica między *Legends Of Valour* ■ innymi komputerowymi role-playami. Nie masz tu jednego, jasno wyznaczonego zadania (np. wyruszasz, aby zabić smoka i uratować... tę no... dziewicę). Jesteś poszukiwaczem przygód, możesz robić, co ci się żywnie podoba i zostać kim chcesz. Podejrzewam, że w grze istnieje jakiś nadrzędny cel (instrukcja milczy na ten temat), ale można go poznać dopiero po długiej rozgrywce, kiedy jesteś już doświadczonym graczem i twój status w Mitteldorf jest wysoki.

Po raz kolejny odwołam się do *Ishar*, aby udowodnić klasę *Legends*. W *Ishar* ludzie w mieście po prostu stoją w miejscu i w 99% procentach są bezużyteczni. W *Legends of Valour* miasto naprawdę tętni życiem! Przez cały czas (no, przynajmniej w dzień) ulicami chodzą ludzie, nie kręcą się bez sensu, ale każdy spieszy do swoich spraw. Tu każda z postaci żyje własnym życiem, może Ci udzielić informacji (o ile będzie chciała), może też użyczyć sakiewki (nie z własnej woli). Oprócz zwykłych przechodniów możesz spotkać złodziei, osobników szukających zaczepki, potwory (w mieście szerzy się plaga wampiryzmu i opętania wilczym obłędem, niektóre dzielnice całkowicie wymknęły się spod kontroli np. Getto Krasnoludów w Nidavellir, gdzie 90% lu-





dności cierpi na tę dolegliwość), a co najgorsze straż miejską, której należy unikać jak morowej zarazy (jak w życiu... — przyp. RB), bo mogą Cię wsadzić do pierdla nawet za włóczęgostwo (np. przez dłuższą chwilę będziesz kręcił się po placu).

Teraz kilka słów o wykonaniu, grafice i muzyce. *Legends of Valour* nie jest grą bez wad, ale uważam że jej zalety rekompensują nam wszelkie niedociągnięcia. Jeśli chodzi o grafikę i muzykę... Gra powstała w 1992 roku, mimo to ani jednemu, ani drugiemu nic nie można zarzucić. Engine 3D jest szybki (na A1200) i dokładny (piksele 1x1), grafika 2D występująca w grze również mi się podobała (grę najlepiej uruchomić w NTSC, będziesz miał obraz na cały ekran, bez czarnego paska na dole). Udźwiękowienie jest bardzo skromne, ale wystarczające (świst miecza, ryki stworów, od czasu do czasu muzyczka).

Teraz coś o samej rozgrywce. Na początek zgaszę wszelakich miłośników „piratów". Bez oryginalnej instrukcji, ■ zwłaszcza mapy ■ *Legends of Valour* grać się da, ale jest to bardzo utrudnione.

Zanim zaczniesz grę, musisz najpierw wykreować charakter swojej postaci. Masz do wyboru trzy rasy. Jak się łatwo domyśleć, twój bohater może być człowiekiem, elfem lub krasnoludem. Możesz także wybrać płeć swojej postaci (przykładowo ■ Mitteldorf znajduje się Świątynia Frei, która zrzesza wyłącznie kobiety). Postać opisana jest czterema parametrami: siła, inteligencja, szybkość i zdrowie. Są one ustalane losowo, podobnie jak stan Twojej sakiewki. Rozgrywkę zaczynasz (w zależności od wybranej rasy) w wiosce, kopalni lub obozie. Zanim opuścisz rodzinne strony, zgłoś się do kilku sklepów i zakup najdroższe uzbrojenie i broń (to absolutne minimum jeśli chce się przeżyć, lepsze uzbrojenie będziesz mógł zdobyć w Mitteldorf). Gdy już znajdziesz się w Mitteldorf, dobre parę dni będziesz musiał poświęcić na samo rozpoznanie miasta i zaznaczanie miejsc na mapie. Dopiero wtedy (!) możesz zacząć właściwą rozgrywkę i zdecydujesz, kim chcesz zostać.

Ważną rolę w grze spełnia rozmowa ■ mieszczanami, zwłaszcza jeśli chcesz się czegoś dowiedzieć, np. lokalizacji poszukiwanego przez Ciebie punktu. Oczywiście nie każda napotkana osoba ci odpowie: niektórzy nie wiedzą, inni nie chcą Ci powiedzieć, a jeszcze inni rzucą Ci plugawe słowo i toporek w czachę.

Coś o zdrowym żywieniu i odpoczynku: jedzenie i picie można zakupić ■ zajazdach i tawernach, gdy jesteś magiem lub klerykiem trzeciego stopnia, możesz już wyczarowywać zarówno jedzenie, jak i picie. Uwaga, nie przesadzaj ■ piciem napojów alkoholowych, gdyż po prostu się upijesz i będziesz miał problemy z widzeniem (świetne wykonanie tego pomysłu — spróbujcie iść szybko na pijanym widzie — mi naprawdę zakręciło się w głowie od wpatrywania się w ekran). Spać można wszędzie, nawet na ulicy, ale tam z kolei łatwo możesz paść łupem Bractwa Złodziei. Najlepiej wypoczywasz, gdy wykupisz pokoje w zajeździe (płaci się od razu ■ cały tydzień).

Coś o mankamentach: efekty dźwiękowe i muzyczne mogłyby być lepsze i bardziej urozmaicone. z lekka dokucza też monotonność grafiki, ale czego można żądać od takiej starej giery.

Gra jest naprawdę godna polecenia, dla każdego miłośnika RPG, który lubi trudne i skomplikowane wyzwania.

Little Horror

TYTUŁ	LEGENDS OF VALOUR
PRODUCENT	SYNTHETIC DIMENSIONS'92
DYSTRYBUTOR	IPS
	[illegible]2-27-66
GATUNEK	RPG 3D
DYSKI	[illegible]
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	MC68[illegible] HD
CENA	[illegible]00 zł

Ocena: 8



Wtedy ta produkcja wzbudziła potężne zainteresowanie, ■ to dzięki dość ciekawej opcji scrolowania mapy na otwartym quasi-oknie systemowym (rzecz ta, okno, była od czasu sławnej *Kolonizacji* (**Mirage** prod.), jedną ■ najczęściej katowanych sztuczek). *Kupiec* na Atari miał także dość ciekawą otoczkę fabularną — eks-pirat został zmuszony do zarobienia fortunki, aby zapłacić okup za porwaną przez dawnych współtowarzyszy córkę. Tak więc, oprócz typowo ekonomicznego wątku, było jeszcze całkiem interesujące zadanko do wykonania. Więc kiedy dostrzegliśmy ów produkcik w wersji amigowskiej, serca nam zadrżały w obawie o zwartość kompozycji, która niegdyś okryła się taką sławą. Jak się okazało, niepotrzebnie...

toku rozgrywki, ■ wcześniej otwarte okna nakładane są następne. Mam nadzieję, że nabywcy *Kupca* dość szybko sobie poradzą, bo systemik do opanowania nie jest najtrudniejszy.

Mapa została zachowana w startej formie (otwarte na środku screenu okno, którego zawartość można przesuwać dzięki myszy, w ogóle cała obsługa gierki oparta jest właśnie na myszy), ale jej nowa szata graficzna jest po prostu ekstra (z Suicidem spieraliśmy się o to, co jest owym najlepszym elementem – po tajnym głosowaniu

Kupiec

Minęło już tyle latek, odkąd to, posiadając milutkie Atari 130XE (to był sprzęt!), ciupaliśmy w gierkę firmy ASF, pod nazwą Kupiec.



CO JEST GRANE?

Nasze zadanko przypomina nam stare dobre czasy, ponieważ się nie zmieniło. Nadal musimy odbywać dość dalekie wojaże w poszukiwaniu odpowiedniej ilości gotówki. W pogoni za mamoną towarzyszyć nam mogą wynajęci za ciężkie pieniądze pomocnicy i... ochroniarze. Obecność tych drugich jest raczej rzeczą wskazaną, gdyż w czasie naszych podróży natkniemy się nieraz na żądnych łatwego zarobku zbójców, ■ i bez nich spotkać nas może nieprzyjemna niespodzianka w postaci złamanego koła. Na nudę narzekać nie można...

GRAFIKA I DŹWIĘK

Tu uczyniono duży postęp (he, he...). Ale całkiem serio, grafika jest naprawdę dopieszczona. Nie znajdziemy tu co prawda arcydziełka plastycznego na miarę *Reedera*, ale klimat epoki (rolplejowo-średniowieczny) jest świetnie podtrzymany. Właściwie cała grafika, to umieszczone w otwieranych kolejno oknach postacie naszych rozmówców lub obiekty, przy których się znajdujemy. Można tutaj powiedzieć, iż autorzy nieco z tym przesadzili, bo gracz może odnieść wrażenie, że na monitorze panuje nie kontrolowany ruch windowsów (ale mi się, tfu!, napisało), czyli lekki bałagan. Wrażenie to potęguje się, ponieważ w

wyszło na to, że właśnie mapa...). W kwestii dźwięku: praktycznie mamy do wyboru między dość klimatycznym modulikiem, ■ miernymi samplami, które czasami przypominają piskanie blaszakowego speakera.

KRÓTKO MÓWIĄC

Kupiec przywołał wspomnienia, które mogę opanować dopiero po kilku głębszych... herbatkach. Generalnie gierka jest bardzo dobra, w porywach do naprawdę nieprzeciętnej. Niezła grafika, taka sobie muzyczka i fajnie opracowana „ideologia" gry, stawiają ją na czele polskich handlówek na Amigę. Panom z **TimSoftu** należą się duże brawa i uścisk dłoni Naczelnego. Ocena końcowa została obniżona za wstecznictwo — brak instalatora. Generalnie... GRAĆ!!

JAGD52 ■ SUICIDE

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
CENA	[illegible] zł

Ocena: 7



Innocent Until Caught

Retro

Wielu amigowców rozpieszczonych starszymi produktami Sierry, LucasArt i kilku innych firm, z pewnością uwielbia przygodówki. Niestety, od prawie dwóch lat, poza kilkoma wątpliwej jakości produktami krajowymi, Flight of Amazon Queen i Dreamweb nie ukazały się ciekawe gry tego typu. Dlatego warto sięgnąć po Innocent Until Caught, nie jest to gra nowa, ale dobra i co ważne - tania. Za niewiele ponad 30 złotych otrzymujemy obszerną przygodówkę, w starym dobrym klasycznym stylu.

Gra wyposażona jest w typowy ikonowy interfejs sterowania, o którym nie będę się rozpisywał, wszystko jest w instrukcji. Grafika i muzyka są niewiele lepsze niż w legendarnej *Secret of Monkey Island*. Niestety nie mogę też powiedzieć, że Innocent wciąga bez reszty, tak jak „klimatyczne" *Dreamweb* lub *Universe*, ale zagrać na pewno warto. Pochwały należą się za ciekawy scenariusz, śmieszne teksty i szczegóły, takie jak okno zbliżeń i automapowania w lewym rogu czy fajne odruchy głównego bohatera. Podoba mi się też cały przebieg akcji, który jest liniowy, ale poszczególne czynności można wykonywać w różnej kolejności. Nie musicie się więc trzymać poniższej solucji, jak smarkacz mamusinej spódnicy, tym bardziej, że poziom trudności nie jest zabójczy. Problemy mogą być czasami z zastosowaniem przedmiotów i ich łączeniem, ale dla lubiących kombinacje a la McGyver i złożone, długie przygodówki, Innocent jest pozycją absolutnie nie do pominięcia.

Istnieje już druga część *Innocenta* — *Guilty* (opis w GK 3/95), ale wszystko zaczęło się...

17104.24

Ten dzień był przełomowy w życiu Jacka T. Ladda, pechowca, hulaki i przemytnika, choć w głębi duszy człowieka poczciwego. Przecież nic złego w życiu nie zrobił. Parę małych przekrętów, kradzież statku, nie płacone podatki to nic wielkiego, ale w ten sposób robiło się karierę pod koniec dwudziestego wieku. Teraz jest wszechmocna IRDS, której statek Jack miał nieszczęście spotkać uciekając bandytom. Po krótkim przesłuchaniu komornicy wystawili panu Ladd rachunek o ocenzurowanej wysokości, płatny do 28 dni. Znowu bez Twojej pomocy się nie obędzie.

Grę zaczynasz w stacji kosmicznej, weź z ławki paszport i udaj się do baru. Tam podnieś słoik, nakrętkę i dla lepszego samopoczucia rąbnij gościowi w zielonej koszuli kwitek z lombardu, który ma w tylnej kieszeni. Skieruj się do Agencji Towarzyskiej Paradise, pokaż bramkarzowi paszport, w środku weź laskę, perfumy ze stołu i pogadaj z babką w czarnym wdzianku. Poprosi Cię o odzyskanie rodzinnej pamiątki, wazy zastawionej w lombardzie. Pożegnaj się ładnie i wejdź w ciemną uliczkę, gdzie znajdziesz rurkę, woreczek i puszkę z podejrzanym płynem. Mijając pijaka (możesz dać mu puszkę), dotrzesz do motocyklistów, pogadaj z jednym z nich o kurtce jego kumpla, z ziemi weź olejarkę, ze śmietnika jajo i drałuj do lombardu. Tam podnieś wazę, wyjmij z niej papierek i schowaj ją do worka, a za ukradziony w barze kwitek odbierz aparat fotograficzny. Zwróć wazę właścicielce, w zamian będziesz mógł zabrać ze stołu srebrną statuetkę. Wróć do motocyklistów, daj im ten suwenir, a oni odwdzięczą się kurtką. Przed wyjściem naładuj baterie lampy błyskowej w kontakcie przy budce.



Następnie błyskając fleszem oślep pijaka i zabierz z kapelusza jego oszczędności, wreszcie jest za co się opić, więc leć do knajpy. Siądź, spokojnie, zamów drinka, zapłać i patrz co alkohol robi z ludzi. Zaczęła się burda i kilku opryszków z małą pomocą barmana wyniosło się z tego świata. Jeden z nich, bredzący coś o syndykacie, pozostawił po sobie pierścień. Podnieś go, odbierz resztę i idź do stacji metra. Owiń papierkiem monetę i użyj na przejściu. Dzięki temu będziesz podróżował metrem za frajer. Na peronie za pomocą oliwiarki wyjmij z automatu śrubokręt i weź radiomagnetofon. Wsiądź do metra, podnieś spraya i eksmituj się z wagonu na stacji The Hill. Po wyjściu idź w prawo, zerwij grzyb, pokaż do kamery pierścień i powiedz, że chcesz go zwrócić. Zostaniesz wpuszczony do posiadłości. Oddaj klejnot ważniakowi i zagadaj, jak mógłbyś zarobić trochę pesos, a dostaniesz zlecenie na dostarczenie trzech przedmiotów: rzeźby Renato Spangla, jaja Kahoula i papierów watościowych. Nie ma co ukrywać, wszystkie rzeczy Jack musi ukraść, czyli przyjemne z pożytecznym.

Teraz wróć do baru i przywołaj robota-kelnera, potraktuj go śrubokrętem i uzyskaną w ten sposób płytkę drukowaną połącz z radiomagnetofonem. W ten sposób stałeś się posiadaczem zakłócacza, który od razu idź użyć na robocie pilnującym statku w przystani (lokacja z motocyklistami). Kiedy ten zeświruje, weź kapitańską czapkę (to te kilka czarnych pikseli na burcie). W lombardzie wymień czapkę na magiczny dywan, wróć do The Hill i wejdź do galerii. Zaraz przy wejściu, na kolumnie, stoi mała kuleczka, którą należy wziąć. Podejdź do rzeźby, rozłóż dywan, zmontuj ze spraya i rurki prymitywny miotacz, i trzykrotnie, używając kulki jako amunicji, strzel w gablotę. Podnieś rzeźbę i idź do metra. Wysiądź na pierwszym przystanku i weź kamiennego hot-doga z budki (będzie Ci później potrzebny). Teraz do East Eruk, po sznurek od balonu – żeby go zdobyć posłuż się śrubokrętem. Jedź do











Badside i udaj się do przystani, gdzie przypadkowo załapiesz się na kurs zaopatrzenia do skansenu przyrody. Po niemiłej podróży znajdziesz się w towarzystwie potworka. Teraz seria czynności: użyj perfum na zwierzaku, podnieś liany, przesuń siano, usuń kratę, przymocuj jedną z lian do zaczepu, drugą połącz z leżącym obok patykiem, a z laski i sznurka zrób siurka, pardon łuk. Podejdź do zaczepu i strzel z łuku. Teraz, używając liany, przedostań się w stylu Indiany Jonesa na drugą stronę i idź do następnej lokacji. Dojście do gniazda z poszukiwanym jajem wymaga nakarmienia mięsożernej roślinki. W tym celu użyj ikony rozmowy na żółtym króliczku, biedaczek się przestraszy i stanie się smacznym kąskiem dla dolnej paszczy. Górną uracz hot-dogiem i podmień jajo znalezione na śmietnisku na to z gniazda. Wróć do pomieszczenia z lianą, wejdź do dziury, znajdziesz się w podziemiach pod stacją East Eruk. Jedź do Badside, do Agencji Paradise, weź z biurka gumę do żucia i skieruj się do Reguri.

Napełnij słoik majonezem z budki, zakręć go i złap do niego obleśną muchę latającą w pobliżu (używając słoika na niej). Wejdź do komisariatu i zagadaj dyżurnego policjanta. Tą rozmowę musisz przeprowadzić inaczej niż inne. Jeżdżąc kursorem po wypowiedziach gliniarza, podświetlisz na zielono niektóre zwroty, pojawi się też w tym miejscu znak zapytania. Klikaj na tych fragmentach, aż w menu Twoich wypowiedzi pojawi się zdanie bezpośrednio dotyczące nieudanej akcji przeciwko handlarzom narkotyków.

Dowiesz się, że zamiast koki policja skasowała worek mąki, który bez problemów od nich dostaniesz. Idź do banku, kliknij ustami na okienku kasjerki, powiedz, że chcesz założyć konto i daj jej worek. Kasjerka skieruje Cię do depozytu i znowu zrobi sobie przerwę. Zadzwoń do drzwi po prawej, daj worek, a po chwili znowu zadzwoń i podczas rozmowy z gościem, zaklej zamek w drzwiach gumą. Teraz wejdź do tego pomieszczenia, podnieś worek i zabierz z szuflady (otwórz ją śrubokrętem) w lewym górnym rogu plan podziemi i drugi dokument. Teraz udaj się do podziemi w East Eruk. Użyj planu dwa razy, postaw grzyb na ziemi i użyj słoika z muchą. Grzyb okaże się być bombą i otworzy Ci przejście do banku.

W środku rozsyp mąkę i weź z większej szafki papiery. Wróć do posiadłości, oddaj przedmioty bossowi i podejdź do dwóch drabów po zapłatę. Niestety, zamiast pieniędzy otrzymasz cios w łeb i wkrótce wylądujesz w więzieniu z pustymi kieszeniami!

Zrozpaczony faktem, że już nie obejrzysz żadnego pornosa, usiądź na pryczy. Po chwili przez okno wpadnie jakiś przedmiot, obejrzyj go i użyj na ścianie. W następnej celi odrzuć kawałek szmaty leżący na środku i podnieś kratę. Porozmawiaj z Narmem, który teraz będzie się za Tobą włóczył, wskocz do dziury i pokonaj labirynt (nienawidzę takich wstawek w przygodówkach). Po wyjściu skieruj się w prawo i użyj przedmiotu znalezionego w ciupie.

Niespodzianka co? Statkiem dolecisz do stacji kosmicznej, gdzie spotkasz nowych zleceniodawców. Nowe zadanie to znowu kradzież, tym razem bardzo groźnej broni o nazwie Transatron. Podczas kolejnej podróży przeczytaj książkę, weź kwiaty, daj je flirtującej parze (kradnąc jednocześnie portfel). Dzięki karcie kredytowej i dokumentom z portfela będziesz mógł załać robala. Na planecie, z pomocą odwracającego uwagę Narma, zabierz babci futro, a potem idź do sklepu. Ukradnij tam śrubokręt i pogadaj z ekspedientem, który da Ci książkę i części. Udaj się do baru, zagadaj profesorka zakochanego w jakiejś Ruth i obiecaj mu pomoc.

Teraz do pałacu – pilnujący pies złapie się na atrapę kotka zrobionego z futra i części ze sklepu. Droga wolna, szybko po pnączach do komnaty i... zakochałeś się. Zamiast doręczyć wiadomość od tego frajera z baru, sam zacząłeś kadzić. Może coś z tego będzie. Wróć do knajpy, nakituj profesorkowi o uczuciach Ruth i weź klucze do laboratorium. Znowu potrzebujesz Narma, poproś go o mundur i powiedz o swoich planach. Pomoże Ci wykraść broń, ale niestety, jak pech, to pech, kolejna odsiadka.

Poczekaj, aż Narm pojawi się w oknie i przekaż wiadomość ukochanej. Wkrótce będziesz wolny, a po rozmowie w barze z Ruth, nowym celem podróży okaże się Sky City. Na lotnisku nalep przepustkę, otrzymaną od Ruth, na skrzynię znalezioną przez Narma i wejdź do niej. W czasie podróży przesiądźcie się do kapsuły. Lądowanie nie było zbyt dokładne, więc musisz przejść trochę schodów. Znajdź tajne przejście za jedną ze skrzyń, a potem na dole łom. Pogadaj z Ruth, da Ci kartę wejściową, wróć do skrzyń, użyj na jednej z nich łomu, a wejdziesz w posiadanie balonu i butli. Podnieś jeszcze z podłogi kryształ i umieść go w transpotrnie, który znajdziesz w kontenerze otworzonym kartą. Pogadaj z Narmem, Ruth, a po chwili wróć do sali, gdzie spotkasz się z Imperatorem, który powie parę rzeczy wyjaśniających trochę Twoje przygody.

Na koniec załóż się z ojcem o posag Ruth, że machina nie zadziała, ukochanej się oświadcz, a wszystko skończy się jak amerykański film.

Przygodę razem z Wami przeżył
Słoniu





TYTUŁ	INNOCENT UNTIL CAUGHT
DYSTRYBUTOR	
DYSKI	10
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
ZALECANE	FAST, HD
CENA	

PSYGNOSIS 94
PRZYGODOWA
7



Valhalla 2 Before The War

cz.4

LEVEL 4 — KING'S CHAMBER
KOD — SAMOL

Weź żarówkę, ■ spod posadzki wieniec laurowy. Troszkę dalej znajdziesz jeszcze jabłko. Za drzwiami z lewej strony jest książka, ■ pod nią czar wygnania. Najbardziej na lewo siedzi dziadek. Zabierz mu cukierka i idź w dół. Weź księgę mikstur. Idź w lewo. Otwórz drzwi i z lewego górnego rogu komnaty zabierz kulę. Połóż ją na którymkolwiek postumencie ■ narysowanym piorunem. Idź do pokoju, w którym stoi lampa. Przed rycerzem połóż czar i wkręć żarówkę w lampę. Weź strzeżoną przez niego kartkę i przeczytaj ją mnichowi. Weź butelkę z energią i jabłko. Przejdź teraz przez niebieską ciecz, uważając na energię. Na grobowcu połóż wieniec i kwiatek, ■ w zamian weź butelkę z energią oraz klucz. Otwórz drzwi z prawej strony mnicha. Pogadaj z dworzaninem i zabierz mu cukierka. Spod posadzki obok pianina zabierz sztuczne ognie, a kilka kroków dalej podobnie ukryty będzie różaniec. Na fontannie wyznania zamień różaniec w modlitewnik, a na krypcie Eve Hollywordsa modlitewnik i jabłko w kij. W drugim końcu korytarza z pianinem wykorzystaj kijek. Spod posadzki zabierz balon i miecz. Excalibur daj Pani Jeziora, weź czar wygnania i opuść dźwignię w ścianie. Przed rycerzem połóż czar, a do słoika włóż cukierek. Teraz już możesz wziąć kartkę i zegarek. W urządzeniu z dmuchającym pyskiem nadmuchaj balon. Potem połóż ów balon przed dworzaninem, który ma czkawkę. W nagrodę dostaniesz obrazek. Zamień go w Fountain of Gemini na butelkę z nalepką K. Idź w dół od pianina. Wypij napój i pociągnij dźwignię z lewej strony. Z pokoju ze śpiącym królewiczem weź tabliczkę czekolady, ■ spod podłogi kartkę z napisem BABY IS CRYING. W komnacie poniżej jest mnich i róża. Zabierz kwiat i poszukaj klucza. Pogadaj z dworzaninem i weź słowika. Wróć do komnaty ■ mnichem i królem. Idź w prawo i otwórz drzwi. Idź dalej i spod posadzki zabierz kawałek papieru. Na krypcie rycerza Fawkes Eclair połóż sztuczne ognie.

Otwórz drzwi na prawo od pianina. Spod posadzki weź ciastko i połóż je na krypcie

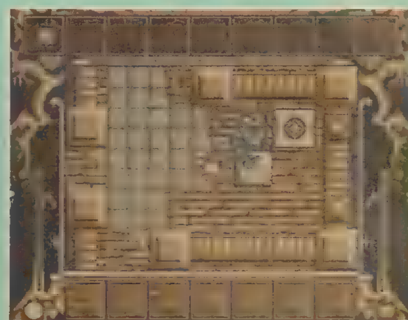






rycerza, u którego ostatnio byłeś. Dostaniesz miksturę wyszczuplającą. Idź do komnaty z wagą. Obciągnij butelkę i stań na wagę. Ze skrzyń zabierz kij i zapisaną kartkę. Idź do końca w prawo. Pokombinuj z kijkiem i dziurką. Spod posadzki zagarnij czar wygnania. W apteczce zamień słowika na pastylkę od bólu gardła. Idź w lewo. Podnieś miksturę bezpieczeństwa, otwórz drzwi, wypij napój i weź kondensator. Tabletkę daj dworzaninowi, który stracił głos. Otrzymasz kartkę z zapisem nutowym. Idź teraz do pokoju z piorunami. Jest tam również laser. Włóż do niego kondensator. Tam gdzie leży Fawkes Eclair jest również coś z mnóstwem wbitych gwoździ. Połóż na tym kartkę z zapisem nutowym, a następnie wykorzystaj ją przy pianinie. Ze skrzyni weź napój śpiewu. Idź do dworzanina, który chce, abyś mu zaśpiewał hasło. Wypij ten płyn i przeczytaj kartkę z napisem I LOVE YOU. Koleś otworzy Ci drzwi. Pogadaj z mnichem. Spod posadzki zabierz kluczyk do skrzyni. Poniżej mnicha jest królowa. Pogadaj z nią, weź biżuterię i daj jej różę. W zamian dostaniesz list. List połóż na stole przed królem, który po rozkazie przyniesienia mu berła da Ci aparat słuchowy. Daj ten aparat niedosłyszącemu dworzaninowi, ■ otrzymasz miksturę ciszy. Tam gdzie jest apteczka, otwórz skrzynię. Weź pędzel i zanieś go do krypty Quasi da Vinci. Idź do piszczącego dworzanina, wypij napój i przeczytaj I LOVE YOU. Otworzą się drzwi. Z komnaty weź obrazek i otwórz kolejne drzwi. Na fontannie przeciwstawień (obok apteczki) zamień obrazek w szmaragd. Idź w lewo. Przed rycerzem połóż czar wygnania, ■ do pudełeczka biżuterię. Z podestu możesz już wziąć miksturę C. Połóż na podeście szmaragd i weź miksturę B. Przed mnichem stojącym obok króla wypij napój C i pogadaj z nim. Weź królika i wsadź go do czarodziejskiego kapelusza. Otrzymasz miksturę I oraz ciało niebieskie. Ciało





niebieskie połóż na jeden ■ piorunów.

W pomieszczeniu z dechą, na której były gwoździe, wypij napój B i pogadaj z mnichem. Zabierz berło i daj je królowi. Otrzymasz królewską monetę. Wróć z powrotem do mnicha, wypij napój I i strzel z muszkietu. Wejdź do komnaty. Spod posadzki zabierz parasol, ■ na końcu korytarza na lewo od torowiska otwórz drzwi. Nad pianinem, w królewskiej fontannie zamień monetę na Ankh. W pokoju królowej na egipskiej fontannie zamień Ankh w szmaragd. Kamień połóż tak, jak poprzedni na odpowiednim podeście i weź obrazek. Obrazek zanieś do krypty Quasi da Vinci. Otrzymasz czar wygnania. Po lewej stronie od komnaty królowej są zamknięte drzwi. Połóż przed nimi czar wygnania i zadzwoń dzwonkiem w ścianie. Używając trucizny, zatruj tabliczkę czekolady, a na barometrze zamień parasol w szmaragd. Daj czekoladkę królowej i weź karteczkę z czterema literami. Kamień połóż na podeście.

Zabierz napój F, a spod podłogi baterię i czar wygnania. Przeczytaj mnichowi strzegącemu dwóch skrzyń karteczkę z cyframi. Zabierz ciało niebieskie i świętego ducha. Kulę połóż na piorunach, a świętego ducha na ojcowskiej fontannie. Baterię naładuj w ładowarce i włóż do pociągu. Zabierz miksturę G. Idź do królewskiego dziecka. Wypij napój G i weź symbol słońca. Zanieś je do ojcowskiej fontanny. Wejdź w górne drzwi. Wypij napój F i przeczytaj mnichowi kartkę z cyframi. Ze skrzyń zabierz kolejne ciało niebieskie i kielich. Wróć do pociągu. Przed rycerzem połóż czar wygnania, ■ kielich napełnij piwem. Zabierz kluczyk. W pokoju królewicza otwórz skrzynię. Przeczytaj znalezioną książkę i zanieś ją do fontanny Einsteina. Otrzymasz miksturę A. Idź do komnaty ■ dziwną układanką. Wypij napój i rozwiąż łamigłówkę. Ze skrzyni zabierz klej. Na ostatnim piorunie połóż ostatnie ciało niebieskie. Na podeście przed drzwiami połóż zegarek, a tuż przed drzwiami klej. Do tuby w ścianie krzyknij I'VE FOUND YOUR WATCH. Gdy wejdzie król, włącz kondensator.

I to już koniec...

Sebastian „MAILMAN" Rosa
Artur „R2D2" Frankowski

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	[illegible]
GATUNEK	[illegible]
[illegible]	[illegible]
HD	[illegible]
WYMAGANIA	[illegible]
ZALECANE	[illegible]

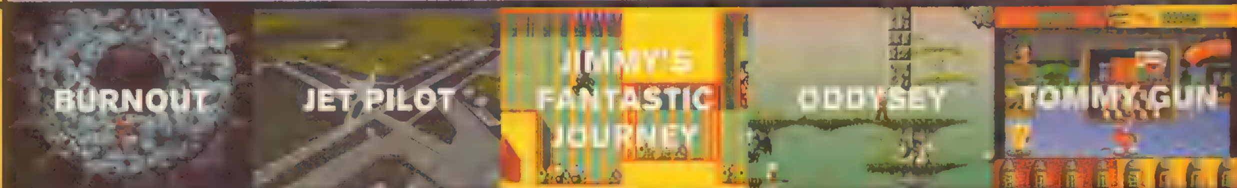


WŁASNE ZDANIE



	Burnout	Jet Pilot	Jimmy's Fantastic Journey	Oddysey	Tommy Gun
Adam „Frey" Barczyński	Wszystko się może zderzyć	To jest porządna gra	Pass	Pass	Pass
Kamil Barczyński	To mogła być fajna gierka	Nie gram w symulatory	Nie widziałem	Nie widziałem	Strzelanka warzywno - - owocowa
Rafał Belke	Przerost formy nad treścią	Kiepski algorytm ruchu	Trochę monotonna, ale OK.	Może być	Sterowanie joyem? Poroniony pomysł
Tomek „Hires" Filipek	RULEEEZ!	060 nie wystarczy	Żadna rewelka	Pobiegać można	Plus za pomysł
Artur „R2D2" Frankowski	Wielkie rozczarowanie	Strasznie wolna	W porządku	Słabizna	Całkiem niezła
Marcin „Suicide" Marzęcki	Tanie fajerwerki	Dywizjon 303 RuleZ!	No nie wiem, czy fantastic	Warning: don't touch!	Patrz „Oddysey"
Jacek „Baron Jack" Pietruszczak	Przerost formy nad treścią	Nie gram w symulatory	Kolorowa, ale nudna	Klasa średnia	Małe, a cieszy

WŁASNE ZDANIE



RPG



Witajcie misie-pysie moje w kolejnym, undergroundowo-psychodelicznym odcinku RPG Zone. Suicide mówi Wam: wiosna idzie! A jak idzie wiosna, to muchy... a przepraszam, to inny temat. Wiosna to oczywiście porządki. Jako że zebrało się trochę spraw i zostałem zasypany (fuj!) kupą listów, postanowiłem cały dzisiejszy odcinek poświęcić odpowiedziom na listy. W SZTUCE PRZEŻYCIA znajdziecie dziś fix do solucji Dungeon Mastera II. STREFY MROKU nie znajdziecie (obiecuję, że tylko w dzisiejszym odcinku), a w INFORMACJACH to co zwykle, czyli listy od wyznawców RPG. Przyszłe numery ACS prawdopodobnie przyniosą zmiany w rubryce RPG sugerowane prośbami Czytelników - przeczytacie o tym w dziale RPG-INFORMACJE. Tak więc dość tego bełkotu, bierzemy się do roboty (ja do pisania, Wy do czytania).

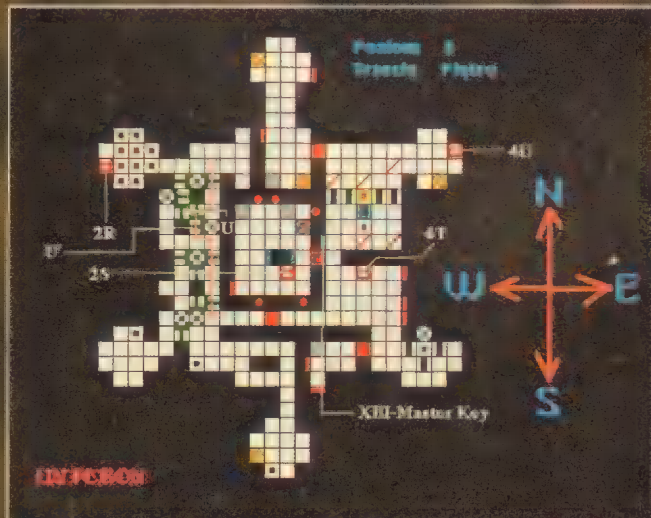
RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

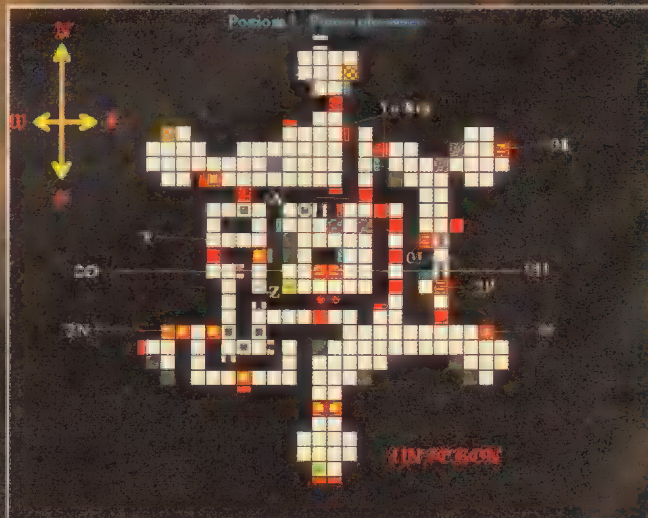
Dungeon Master II – Fix

Tak, tak wiem!!! Już [illegible] w [illegible] i [illegible] wane do ACS z [illegible], ta dyskietka to [illegible] Otwórz ją i przekonaj się sam!!! [illegible] w dzisiejszej SZTUCE PRZEŻYCIA muszę powrócić do opisu *Dungeon Mastera II* wydziergarnego przeze mnie, gdyż okazało się, że jest tam kilka błędów. Kto je dostrzegł??? Otóż nie pani Jadzia z pobliskiego [illegible], która jest fanką działu RPG prowadzonej przeze mnie (a kto wie — może po prostu moją fanką, hę?), ale niejaki UNICRON. Właściwie mógłbym olać sobie sprawę i nie ogłaszać swojego wałuczalnictwa, ale [illegible] na końcu przysłanego tekstu napisał „trochę o sobie". Wyczytałem tam: waga — 95, wzrost — 150, więc pomyślałem sobie — [illegible] Fix [illegible] się do numeru listu.

Zauważyłem, że w Twym opisie *DM2* znajduje się parę przeoczeń, które nieco utrudniają grę, ale nie czynią jej niemożliwą do przejścia. Mianowicie pewien typek zwany CHOCHLIKUS WILDUS DRUKISUS, znany również jako Chochlik Drukarski namieszał trochę w mapie trzeciego piętra zamku złego pana, usuwając kilka symboli, a Ty sam przeoczyłeś [illegible], który bardzo ułatwia przejście pierwszego piętra. (...) No to wytknijmy te przeoczenia:

..... Jeśli chcemy dalej [illegible] (CHCEMY!!!), musimy zająć się ich [illegible]. Za ukrytym przejściem (na S od pola oznaczonego jako X — mapa „poziom 1") możemy zneutralizować pierwsze [illegible] To było pierwsze przeoczenie, które ma swoje odzwierciedlenie w dalszym opisie, to jest: ..... Pozostaje jeszcze ostatni [illegible], którego niestety nie da się zdemontować — będziemy musieli [illegible] się na [illegible] kule." I tu następuje dalsza część opisu, w której to [illegible] pole [illegible] dla całej drużyny, [illegible] przejść to na chama (znaczy się [illegible] — sujeci)... Otóż można to przejść bez tych [illegible] i niepotrzebnego narażania naszej i tak [illegible] po walce z mnichami drużyny na śmierć. Po prostu za wyżej wspomnianą [illegible] ściany na S od pkt. X, po wejściu w nią i obróceniu się w lewo znajdujemy słabo widoczny przycisk, który [illegible] w punkcie Z zaznaczonym [illegible] przeze mnie mapie. Dzięki [illegible] zdemontować owo [illegible] i przejść przez ten korytarz spokojnie i bez bólu. Tu też, trochę wcześniej, pojawia się mały [illegible], a mianowicie proponujesz stanąć twarzą w kierunku płyty otwierającej drzwi, wyczarować Miniona [illegible] tę płytę i [illegible] w [illegible], co spowoduje otworzenie drzwi na S od drużyny, która to w tym momencie musi [illegible] się w ich kierunku, aby jak [illegible] pod nimi przejść. [illegible] w tym wariancie nie od razu się to udaje i drużynka [illegible] łbem w drzwi, które [illegible] się zamknąć, [illegible] drzwiami po łbach, jeśli znajdowała się pod nimi, gdy się zamykały. Pewniejszym sposobem na przejście pod tymi drzwiami jest zaznaczenie punktu docelowego dla Miniona z MINION MAP, gdy stoimy jeszcze na tej płycie, a następnie skierowanie się do tych drzwi (do pkt. Y), położenie przy nich jakiegoś ciężkiego przedmiotu ([illegible] już MAGIC MAP), a następnie nakazanie Minionowi z MINION MAP zaniesienia tego [illegible] do wcześniej zaznaczonego punktu na mapie. Gdy ten go tam zaniesie, po prostu go upuści na płytę, przez co drużyna będzie mogła spokojnie przejść pod drzwiami. A teraz drugie [illegible], a [illegible] w [illegible] „CYKLOPY — [illegible] Atakuje tylko w [illegible], na [illegible]. [illegible] jak [illegible]. Cyklopy są jednak [illegible] na nie [illegible] któś [illegible] te małe diabełki są po-





niekąd groźni, a to dlatego, że większość z nich zbiera z podłogi węgle (Pyrn) i rzuca nimi najczęściej w naszą drużynę lub po prostu rozrzuca je po podziemiach, podczas gdy kilka z nich (te, które na widok drużyny zatrzymują się i pokazują palce ułożone w kształt litery V) usiłują owe węgle pozbierać i wrzucić do paleniska strzeżonego przez złego Miniona. TYCH właśnie pokojowo nastawionych cyklopów pod żadnym pozorem nie wolno zabijać, gdyż będą one szukać węgli i dorzucać je do paleniska. Dlatego też nie należy ignorować Miniona strzegącego paleniska. Należy go jak najszybciej zwolnić z pracy (czyli: zabić) i zastąpić go naszymi defensywnymi ustawionymi na prawo i lewo od paleniska oraz jednym lub kilkoma w korytarzu prowadzącym do drabiny 1H (im silniejszymi, tym lepiej, gdyż złe Miniony ofensywne będą próbowały wygasić ogień i postawić nowego Miniona defensywnego), a to po to, aby owe pokojowo nastawione karły mogły donosić węgle do paleniska, dzięki czemu nie trzeba będzie później schodzić z trzeciego piętra do podziemi, aby to palenisko na nowo rozpalić. (...)

Mianowicie gnojek jeden (wyjaśniam: to tu nie chodzi o mnie, lecz o jakiegoś chochlika drukarskiego — susajd) usunął na mapce trzeciego piętra w pomieszczeniu z lustrami [illegible] ognistych ścianę z dźwigniami do sterowania ustawieniem luster. Nie jest to groźne. Trudno bowiem ową ścianę przeoczyć, ale ot tak przy okazji przysyłam poprawioną mapkę tego piętra. A owa okazja to po prostu fakt, iż chcę podzielić się z kolegami sposobem na przejście tych przeklętych bali wysyłających drużynę do dziur:

1. Fioletową strzałką zaznaczyłem na mapce najłatwiejszą drogę przejścia tych bali.
2. Należy wyczarować drużynie pole szybkości oraz pole zręczności.
3. Bale przechodzimy w momencie gdy te prawie się schowały w ścianie z drobnym wyjątkiem, o którym niżej.
4. Stojąc w punkcie U, obracamy się w prawo, tak aby widzieć bal na W oraz drugi w ścianie obok, prostopadły do niego.
5. Ruszamy naprzód gdy ten w punkcie U prawie schował się w ścianie.
6. W tym momencie zostaniemy odepchnięci przez bal na N prosto na prostopadły do niego bal w punkcie U. Teraz musimy błyskawicznie nie obracając się, skierować się na S.
7. Pozostałe bale przechodzimy tak, jak w punkcie 3, ale bez uwzględniania wyjątku. (...)"

Teraz lakoniczna, ale wyczerpująca odpowiedź na Twoje pytanie: niestety, nie posiadam tabel do *Amberstara* — z tego samego powodu ja również utknąłem w tej grze. Niestety ver 2.0 w Polsce nikt nie rozprowadza *Amberstara* i *Ambermoona*... Tak ogólnie, to chciałbym podziękować za sympatyczny liścik, namawiając Cię jednocześnie do pisania w razie zauważenia błędów tego lub innego typu. A tak między nami, pytam z ciekawości: czy znasz chociaż jedną kobietę w Twoim typie, hę???

RPG – INFORMACJE

No cóż, zaczynamy — „najpierw dobrowolni, później indywidualnie"... W listach często wyrażaliście opinię, że pomysł z opisywaniem książek bądź filmów fantasy jest godny uwagi. W związku z tym pomysł ten w niedalekiej przyszłości postaram się urzeczywistnić. Odnośnie rzuconego „w Polskę" przez mnie tematu „Komercjalizacja gier RPG — zjawisko pozytywne czy negatywne" — również sporo osób wyraziło swoją opinię. Najczęściej można było spotkać się ze zdaniem, że być może nawet to nie jest pozytywne, ale niestety nieuniknione — konkluzja: „Pieniądz nakręca świat!" W ten oto sposób moi Czytelnicy pozbawili mnie naiwnych poglądów typu „jeśli mam ochotę dotykać, a pod ręką jest akurat tylko g..., to wolę nie dotykać niczego", sugerując aby wyznawać raczej teorię „jeśli masz pod ręką tylko g..., a chcesz czegoś koniecznie dotykać — to niestety, mój drogi..." Ehhh, świat staje się powoli podobny do [illegible] — jest prosty i bez zakrętów, bo tworzy go prosta [illegible]-imperialistyczno-kapitalistyczna [illegible]. Na szczęście underground nie umarł, bo na jego czele stoi [illegible] — SUICIDE. No, ale dobra — dość tych [illegible]... Sprawa kolejna: po dokończeniu tematu wampirów STREFA MROKU zostanie chwilowo zawieszona na rzecz [illegible] opisów [illegible], systemów [illegible] (... — przyp. RB) czy książek, które każdy miłośnik [illegible] powinien przeczytać. Już ostatnia sprawa ogólna — kochani moi fani i wyznawcy!!! Proszę Was, nie nazywajcie mnie w listach „[illegible]", bo niektórzy moi znajomi mówią do mnie [illegible] o tym [illegible]: „Oj, susajd, ty parweniuszu", a [illegible] obok nie znający znaczenia tego słowa mówią: „Słyszeliście — susajd jest perwersyjny!!!" no i „chodzą po ludziach" (szczególnie płci przeciwnej) dziwne plotki na mój temat... Wobec tego mały message: Jestem susajd, a nie [illegible] Susajd!! OK — tyle [illegible], więc czas najwyższy przystąpić do części „indywidualnej"...

• Info for KRZYSZTOF „DRAKHAN" HEJDALEK: Stary, właśnie leżę na [illegible] na podłodze z półprzymkniętymi oczyma i strużką śliny wypływającą z mej jamy [illegible]. Tylu [illegible] wyrażonych tak wielkimi słowami pod adresem RPG nikt jeszcze nie przysłał!!! Moje morale wzrosło prawie tak wysoko, jak po [illegible] kufla chmielu... Ale do rzeczy: odpowiedzi na pytania. *Ishara II* na łamach *ACS* dokładnie nie opisywałem — na temat tej gry możesz przeczytać, ogólnie jedynie w numerze 2/95. Drugi *Ishar* był natomiast dość [illegible] opisywany w „bratnim" miesięczniku *GRY KOMPUTEROWE* (numery 6-7/94 i 8-9/94). Jeśli chcesz za [illegible] kupić te archiwalne numery, zajrzyj na stronę 48. Jeśli chodzi o „legalne" rolpleje na Amigę, muszę Cię zmartwić — w ofercie krajowych dystrybutorów nie ma praktycznie nic ciekawego. Oprócz wspomnianych przez Ciebie *Isharów* zdołałem wygrzebać jeszcze dwa godne uwagi tytuły: *Fantasy Fan[illegible]* sprzedawany przez Prelime oraz (na razie w wersji demo) cyberpunkowy (quasi)rolplej *W [illegible]* firmy Seven Stars. Co sądzę o *Dragonstone*? — myślę, że to gierka godna uwagi, aczkolwiek pogrywając w nią, żadnych szczególnych uniesień nie przeżywałem. A propos opisania wrażeń z grania w *Ishara II* — oczywiście namawiam, ponieważ ja — Naczelny Trollkiller Rzeczypospolitej — bardzo lubię czytać wynurzenia podobnych mi maniaków, gdyż w ten sposób mogę się upewnić, że nie tylko ja jestem — hmmm... no cóż, powiedzmy sobie szczerze!!! — odchylony na tym punkcie. Prosisz również o listę najlepszych wg Ciebie rolplejów — życzenie to spełniam na końcu artykułu...

• Info for AREK WŁODA: Dzięki za aprobatę działu RPG. W liście poruszyłeś sprawę zapłaty za pisanie artykułów. Cóż, takich kwestii nie rozstrzyga się na łamach pisma (wywiad gospodarczy konkurencji czuwa, he, he), jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat, zadzwoń osobiście do redakcji, tam może ktoś udzieli Ci potrzebnych informacji. Jeśli chodzi o większą liczbę stron dla RPG — jest to niemożliwe, ponieważ musiałoby to pociągnąć za sobą zwiększenie liczby stron całego pisma, a tego — jak na razie — nie planujemy. Jeśli chodzi o [illegible] — kieruję Cię do działu „Listy" — na takie pytania odpowiada pierwszy po Bogu, czyli Naczelny.

• Info for MAREK KALINOWSKI: [illegible] przysłałeś gierkę *Knightus*. Na pewno ją opiszę szczegółowo w którymś z kolejnych numerów (w tym jak widzisz nie ma już miejsca) — być może w następnym. He, he — sprytna z Ciebie bestia, ale znał moją (?) chciwość: za ciągłe molestowanie mojej skromnej persony postanowiłem przysłać Ci nagrodę niespodziankę (nie jest to jajko i mimo moje zapewnienia, że nie wybuchnie, bo [illegible]). Marek podaje również sprostowanie [illegible] publikowanego adresu Aminetu: ftp.wuarchive.wustl.edu. Aha, jeszcze jedno — sorry, że tak długo czekałeś na odpowiedź...

• Info for TYMEK Z JEŻYC: Twoje życzenia na temat sztuk okultystycznych zostały zapisane w mojej niezawodnej bazie danych położonej w pamięci masowej SuicideBrain ver 66.131. Dzieła Tolkiena, o których wspominasz, to prawdziwa klasyka gatunku — naprawdę, warto przeczytać! Podobna sytuacja występuje z książką oraz filmem *Dune* (chociaż w wydaniu książkowym lektura jest, moim zdaniem, przedstawiona bardziej atrakcyjnie).

• Info for JACEK [illegible]: Ludzie!!! Ten człowiek mnie obezwładnił — przebił nawet Jagda 62, który swego czasu zapytał mnie, dlaczego wiecznie „chodzący" po pociągach obywatele [illegible] przygrywają podróżnym na harmoszkach, a nie na cymbałkach... Swój list wydziergał na papierze milimetrowym, na którego krańcach powycinał przeróżne psychodeliczne formy. Uhhh... Ale, do rzeczy! Obiecuję na Twoje życzenie skrobnąć co nieco o Advanced Dungeons&Dragons, a także o takich sympatycznych konusach, jak orki, trolle, gnomy, ludzie i elfy. Aha — w redakcji jest człowiek, który [illegible] pomarańczowy warkoczyk — to Jagd 62. Niestety, dojrzeć go z [illegible] to ciężka sprawa, bowiem spryciarz [illegible] przed każdym wyjściem na miasto.

• Info for MEECASH/THEPACT: Dzięki za przysłanie szóstego numeru Necronomiconu. W miarę możliwości (czytaj ilości wolnego miejsca) postaram się napisać mało co nieco na temat tego maga. Oczywiście [illegible] za przysłaniem [illegible] pozostałych jego numerów. Na Twoje życzenie, w momencie gdy już skompletuję wszystkie dostępne numery Necronomiconu, umieszczę je w redakcyjnym BBS-ie. Mam nadzieję, że jesteś zadowolony z takiego obrotu sprawy...

End of sprawy personalne. Teraz obiecana lista dziesięciu najlepszych rolplejów. Od razu zaznaczam, że pozycja danego tytułu na liście nie ma znaczenia — moim zdaniem wszystkie one mają taką samą wartość [illegible].

1. *Eye Of The Beholder I, II*
2. *[illegible] Of Destiny* (dla zaawansowanych)
3. Wszystkie *Ishary* + *Crystals Of Arborea*
4. *Darkmere*
5. *Elvira I, II* ([illegible])
6. *Abandoned Places I, II*
7. *Dungeon Master I, II* (II tylko AGA)
8. *Perihelion*
9. *Ambermoon*
10. *Hero Quest I, II* (coś dla początkujących)

Nie wiem czy zauważyliście, ale w tym numerze *ACS* bawiłem się w Świętego Mikołaja — rozdawałem prezenty i spełniałem życzenia. Pragnę z góry zdementować plotki, jakobym nosił czerwone szaty (hi!...), bo nos czerwony mam, ale powodem tego zjawiska jest [illegible] (a Wy pewnie myśleliście już, że jestem degeneratem — oj, nieładnie...). Pragnę również zdementować pogłoski, jakoby moje zdjęcie w rubryce WŁASNE ZDANIE było oryginalne. Ten [illegible] to tak naprawdę Jagd 62 (bo ja wyglądam tak jak na fotce, zamieszczonej obok tego [illegible] drugiego wypisu RPG...). Dobra, [illegible] mamy już za sobą, [illegible] się kończy, czas więc się pożegnać! Dear ladies and gentelmen — see ya next time!

Main Trollkiller Of Poland — Suicide



DLA MANIAKÓW



Strategia cz. IX

Ponieważ aura jest jak najbardziej sprzyjająca (przynajmniej gdy stosuję te fonty) postanowiłem Was, Szanowni Czytelnicy, nie męczyć dziś zbyt długo. Albo mam lepszy pomysł – nie będę już Was męczył w ogóle. Są takie chwile w życiu faceta, gdy powinien powiedzieć: dość! Dziś chyba padło na mnie. Oto przed Wami ostatnie wydanie naszego [illegible] kącika strategów. No, bez paniki, nie zrobię nikomu sesji z przerobionego materiału. Możecie się rozluźnić i zasiąść do czytania tego odcinka. Z wiadomych względów będzie on krótszy i obejmie dzisiaj tylko podstawową część mojej kulawej twórczości, to znaczy...

TEORIA I PRAKTYKA STRATEGII

Oto dziś pogawędzimy o rzeczy, według mnie, na wojnie najważniejszej. O manewrze, ruchu itp. Czymże jest temat naszych dzisiejszych dociekań? Manewr to, mówiąc dość lapidarnie, przemieszczanie sił własnych na pozycjach do walki i prowadzenie (dodajmy — odpowiednie) ich na polu. Przemieszczanie sił do czasu wprowadzenia ich do akcji jest jednym z najważniejszych zadań wojskowych. Odpowiednie marszruty powodują, że na pole dociera żołnierz nie zmęczony, wypoczęty i mogący „z marszu" podjąć działania. Ruch ten wpływa także bezpośrednio na uzyskanie właściwych (czytaj lepszych) pozycji własnych i opanowania tych rejonów, z których można skutecznie prowadzić działania przeciwko wrogowi. Jaskrawym tutaj przykładem może być opanowanie przez oddziały sprzymierzonych Kurhanu Małachowskiego podczas oblężenia Sewastopola w 1855 roku (wojna krymska). Podczas wielokrotnych krwawych szturmów na pozycje rosyjskie nie udało się sprzymierzonym dokonać przerwania linii obronnych twierdzy. Dopiero opanowanie tego punktu zapewniło im wgląd w cały system umocnień i przekonało Rosjan, że dalszy opór jest bezcelowy. Generał MacMahon (dowódca sił uderzających na Kurhan) stwierdził wobec rozkazu o cofnięciu się, że „tutaj jestem i tutaj zostanę". Tylko jego nieustępliwość zapewniła sprzymierzonym zwycięstwo.

Ruch na polu bitwy jest jedyną bronią niwelującą przewagę wroga I pozwalającą szybko zadawać ciosy. Praktycznie siły słabsze od atakujących (nie chodzi tutaj tylko o względy liczebnościowe, ale i jakościowe, zaopatrzeniowe, kwestie morale wojsk itd.) zawsze mogły liczyć choćby na wycofanie się z walk po podjęciu szybkiego ruchu (niekoniecznie była to decyzja o odwrocie). Zauważmy, że praktycznie zawsze tam, gdzie wojskowi zarzucali ruch na rzecz, powiedzmy, siły ognia, efektem były hekatomby ofiar (vide I wojna światowa). Stwierdził to sam uczestnik I wojny światowej, marszałek Piłsudski — „Gdy ruch, główny element zwycięstwa, zaginął, praca wojny stała się jakąś bezsensowną, dziką metodą zabijania ludzi". Doskonałym przykładem wojny manewrowej może być wojna polsko-sowiecka (1919-1921). Strona polska po odniesieniu kilku zwycięstw na Ukrainie i Białorusi (ot, choćby wzięcie Kijowa) zaprzestała niemal całkowicie operowania manewrem, przedkładając walki „linią". Efektem były straszliwe klęski i wycofanie na linię Wisły. Na szczęście o ruchu przypomniano sobie dość szybko i doskonałym przykładem takiej dynamicznej bitwy o znaczeniu strategicznym może być tzw. „cud nad Wisłą". Generalnie cała ta wojna to doskonały przykład działań manewrowych, o których zapomnieli sztabowcy Europy w przededniu II wojny światowej. Wszyscy wybitni wodzowie stosowali jako trzon swoich działań manewr. Napoleon, Aleksander Wielki, Hannibal i całe mnóstwo innych wybitnych dowódców widziało manewr jako jedyną skuteczną broń zaskoczenia nieprzyjaciela I pokonania go. Specyficznym przykładem może być szkoła napoleońska. Zakładała ona strategiczne rozproszenie sił własnych i gdy nieprzyjaciel musiał, zapobiegając „przeciekaniu" wroga przez własne linie, rozrzucić je w terenie – wówczas wojska napoleońskie koncentrowały się błyskawicznie w jednym miejscu i biły każdą z grup wroga oddzielnie.

Bardzo ważną rzeczą jest proste zaplanowanie manewru. Im jest prostszy i szybszy, tym skuteczniejszy. Im skuteczniejszy, tym straty własne są niższe. A zawsze trzeba pamiętać o tym, że człowiek nigdy nie walczy po to by walczyć, lecz po to by zwyciężać. Żołnierz nie widzący końca walk popada w apatię i nie jest już sprawnym narzędziem w ręku sztabowców, jest mniej efektywny. Nigdy nie wolno o tym zapominać.

No, to by było na tyle. Ponieważ, jak zaznaczyłem na wstępie, jest to ostatnie nasze spotkanie, chciałbym podziękować wszystkim Czytelnikom, którzy potracili kilka dioptrii, próbując przeczytać te wypociny. Szczególnie dziękuję tym, którzy zaszczycili mnie kilkoma słowami pociechy czy krytyki (tym ostatnim w ramach pocieszenia poświęcam ten odcinek — jestem pewien, że zawiśnie nad łóżkiem niejednego malkontenta, ale to dzięki takim malkontentom rubryka ta ewoluowała do swego zejścia włącznie). Ogólnie Big GrEEtZ dla wszystkich. Trzymajcie się ciepło (jeszcze mamy trochę zimy) i nigdy nie zapominajcie o słowach Edwarda de Bone:

„Najważniejsze jest, by sprawnie myśleć, nie nałykać się wiedzy o faktach"

Czołem!

JAGD 52





ROZWIĄZANIE KONKURSU GFX

W *ACS* 7/96 ogłosiliśmy konkurs na ręczną i renderowaną grafikę. Prace, które wpłynęły w terminie, możecie podziwiać na naszym zeszłomiesięcznym coverCD. Rozwiązanie konkursu przesunęło się do numeru 2/97, ponieważ postanowiliśmy dać szansę spóźnialskim.

Liczba przysłanych przez jednego autora grafik konkursowych nie była ograniczona. Nie znaczy to wcale, że patrzyliśmy na ilość, a nie na jakość – jeśli ktoś przysłał tony badziewia, nagrody nie dostał. Szanowne jury obradowało w następujący sposób: wrzuciliśmy wszystkie prace do jednego katalogu i przeglądaliśmy je w losowej kolejności (opcja RANDOM w programie Visage). Gdy coś się komuś spodobało, wydawał tryumfalny okrzyk, a obrazek wędrował do specjalnego katalogu (opcja COMMAND w Visage). W ten sposób wybieraliśmy GRAFIKI, a nie AUTORÓW. Następnie każdy członek jury oceniał po kolei „ocalałe” grafiki i po zsumowaniu punktów wyłonił się następujący porządek:

KATEGORIA GRAFIKI RĘCZNEJ

PIERWSZE MIEJSCE: Ostrów Peruna (autor: Dariusz Kocurek)
DRUGIE MIEJSCE: Usher's House (Krzysztof Kazura)
TRZECIE MIEJSCE: City Bamboole (Dariusz Kocurek)
WYRÓŻNIENIA: Chatka (Dariusz Kocurek), Golf (Darek Gorący), Izba (Dariusz Kocurek), Landscape (Dariusz Kocurek)

KATEGORIA GRAFIKI RENDEROWANEJ

PIERWSZE MIEJSCE: XXX (Michał Ślusarczyk)
DRUGIE MIEJSCE: Viva ACS (Paweł Kwiatek)
TRZECIE MIEJSCE: Sprzątanie Świata (Tomasz Kulczycki)
WYRÓŻNIENIA: I'm Alone (AmiFlash), Power Amiga (Necroscope/Vision Labs), Ride For Future (Diablo), Tellus-3 (Muad'Dib).

Słówko komentarza. Poziom grafik ręcznych był raczej kiepski, a gdy wybraliśmy najlepsze, okazało się, że pięć z nich pochodzi od jednego autora. Ale, jak już wspominałem, ocenialiśmy prace, a nie ludzi. Darek po prostu praktycznie nie miał konkurencji. Z rayami było już lepiej: przyszło sporo interesujących prac i mieliśmy twardy orzech do zgryzienia. Wygrała praca Michała. Nie, żebyśmy byli fanami *X-Files*, po prostu coś w tym obrazku jest... Drugie miejsce to drobny wślizg w naszą stronę, ale wierzcie mi — obrazek został wybrany ze względu na stronę techniczną. Jeśli przejrzycie CD, zobaczycie, że wielu próbowało się nam podlizywać (były nawet grafiki anty-Tymkowe). Niestety, nic nie zdziałali.

NAGRODY

Wszyscy wyżej wymienieni otrzymują nasz coverCD, ponadto laureaci trzech pierwszych miejsc w obu kategoriach otrzymują świeżutkie kompakty ufundowane przez firmę **Eureka** (wielkie dzięki!). Darek Kocurek otrzymuje dwie płytki – należą mu się. Autorzy proszeni są o telefoniczny lub e-mailowy kontakt z redakcją.

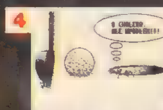
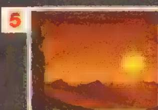
Ponadto, wśród Czytelników, którzy przysłali jakikolwiek stuff na naszą płytkę, rozlosowaliśmy szczęśliwą siódemkę coverów. Otrzymują je:
Sławomir Dolot, Sosnowiec; Jarek Kraska, Kędzierzyn-Koźle; Tomasz Lachowski, Białystok; Grzegorz Łukowski, Kielce; Robert Piotrowski, Zakroczym; Łukasz Samoraj, Owczarnia i Tomasz Wieczorek, Poznań.

Nagrodzone prace, które nie zdążyły na coverCD, ukażą się na naszej następnej dyskietce shareware.

Rafał Belka

GFX



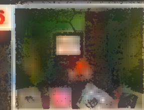
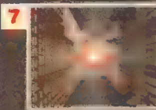


[1] Ostrów Peruna – Dariusz Kocurek. [2] Usher's House – Krzysztof Kazura. [3] City Bamboole – Dariusz Kocurek. [4] Golf – Darek Gorący. [5] Landscape – Dariusz Kocurek. [6] Izba – Dariusz Kocurek. [7] Chatka – Dariusz Kocurek.

RAY





[1] XXX – Michał Ślusarczyk. [2] Viva ACS – Paweł Kwiatek. [3] Sprzątanie Świata – Tomasz Kulczycki. [4] Ride For Future – Diablo. [5] Tellus-3 – Muad'Dib. [6] Power Amiga – Necroscope/Vision Labs. [7] I'm Alone – AmiFlash.

SZWINDEL ZONE

ALIEN BREED 2 (CD32)

Kody:	10. 710515
2. 634197	11. 680518
3. 795166	12. 266162
4. 049813	13. 261057
5. 175992	14. 054076
6. 830521	15. 711222
7. 174170	16. 470914
8. 123459	17. 490902
9. 666666	128128 = 50000 $

BURNOUT — Hires

Na jednej z plansz (tej drewnianej) rusz szybko do przodu i zacznij odbijać się od ścian. Samochód uzyska bardzo duże przyspieszenie i każdy, kogo uderzysz, zamieni się w pył. Zwycięstwo murowane.

CURSE OF RA — Hektor

kody do leveli:	6. MIDGARD
2. CTHULHU	8. ISIS
4. WATCHERS	10. KAZGOROTH

DESERT WOLF — Falbana

Grzebiemy w katalogu LOGS w pliku o nazwie swojej kampanii. Numer misji jest ukryty pod offsetem 17.

DETROIT — Falbana

Grzebiemy w pliku DETROIT. SAV.
Znaczenie — offset
Dostępni pracownicy — 498 (2 bajty),
Dostępni technicy — 500 (2 bajty),
Szmalec — 528.

JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY

Podczas gry wpisz PENCIL. Zadziałają klawisze:
[F1] — Zatrzymuje na chwilę „przeszkadzajki",
[F2] — Nietykalność,
[F3] — Zabójcze balony,
[F4] — skipper poziomów.

LEGENDS OF VALOUR

Znajdź jakiś skarb i rzuć go w dowolną osobę. Upuści ona pieniądze. Najwięcej kasy mają z reguły kobiety.

LEGION — Alf

Możesz pomnożyć dowolny przedmiot. W tym celu zapisz stan gry, wybierz opcję EKWIPUNEK, weź przedmiot, który chcesz pomnożyć i połóż go na jednej z czterech kratek na samym dole. Teraz odczytaj wcześniej zapisaną grę — masz dwa przedmioty!

LEGION — Przemek Tusiewicz

• Tip Rafała był dobry, ale nie najlepszy! Jeżeli odnalazłeś jaskinię lub świątynię i splądrowałeś ją, to nie odchodź z tego miejsca, tylko rozbij obóz i kliknij na START. Wybierz AKCJĘ W TERENIE. I co?? Znowu pełno skarbów, a obrońców nima!

• Teraz drugi tip. Jeżeli podczas walki jeden z Twoich wojowników stracił dużo energii, nie lecz go jeszcze! Poczekaj, aż spadnie ona do minimum. Teraz magiem lub inną postacią rzuć czar UZDROWIENIE albo LECZENIE. Ponieważ czary te mają pewne opóźnienie, Twój wojak pewnie padł, ale mgiełka czaru zadziałała na 100%. Wybierz teraz ciało „zmarłego" i rusz się nim. ZMARTWYCHWSTANIE! Yes, something like that. Oprócz tego pomnożyłeś przedmioty, które posiadał. Musisz tylko pozbierać je z ziemi!!!

ODYSSEY — Baron Jack

Dla nie zaznajomionych ze specyfiką gry kilka małych podpowiedzi:

• Kolorowe drzwi otwieramy kluczem tego samego koloru;
• Dźwignie i wszelkiego rodzaju przełączniki przestawiamy mieczem;
• Nie wszyscy widzą w ciemnościach;
• Niektórzy napotkani wcale nie mają złych zamiarów;
• Jeśli wszystko inne zawiedzie naciśnij ESC — stracisz życie, i wrócisz do momentu startu;
• Jeśli już całkiem masz dosyć — [CTRL] [A] [A]

PINBALL FANTASIES — Jojo Aquarius

Po wczytaniu dowolnego stołu wpisz zanim rozpoczniesz grę:
EXTRA BALLS — 5 bill,
EARTHQUAKE — dowolna liczba tiltów,
DIGITAL ILLUSIONS — bila nie opuści stołu,
VACUUM CLEANER — skasowanie rekordów,
HIGHLANDER — ciężka bila,
TECH STUFF — opis programu,
FAIR PLAY — wyłącza specjalny tryb gry,
ULF — więcej punktów,
FAIR PLAY — anuluje cheaty,
TECH STUFF — trochę statystyki,
THE SILENTS, ULF, OLOF, MARKUS, ANDREAS, BARRY, FREDRIK — informacje.

PINBALL MAGIC

Kiedy wyjście do następnego poziomu stanie otworem, wciśnij [F4] — skaczesz do następnego poziomu.

SKARBNIK

Kody postaci:
Górnik Strzałowy — 49835,
Górnik Przodowy — 29206,
Cieśla Górniczy — 45926,
Sztygar Zmianowy — 46475,
Sztygar Oddziałowy — 53649,
Nadsztygar Górniczy — 42398.

SUPER STARTDUST — Przemek Tusiewicz

Zamiast kodu wpisz samo „Z", niespodzianka (full broni i dużo żyć.)!

SWOS — Falbana

Kasa jest pod offsetem 54749. Najlepiej wpisać siedem razy F, więcej nie, bo gra się skopsa.

THEME PARK — Łukasz Krawczyk

Grzebiemy (FileMaster) w pliku parkAgame.x. W podane offsety należy wpisać FF: 6-9, 11-13, 48-50, 376-378. Numeru offsetów są decymalne. Po takiej próbie mamy full kasy (16 mln).

TIN TOY — Przemek Tusiewicz

W czasie gry naciśnij pauzę. A następnię [Help] i lewy przycisk myszy.

TRON — Alf

Ostatniego przeciwnika na danym poziomie zabij tak, byś w tym samym momencie stracił ostatnią kratkę energii. Przejdziesz ten poziom i będziesz nieśmiertelny (nie bierz serc od czerwonego kapturka).

WINGS OF FURY — Rapid

Liczba żyć jest pod ofsetem 1710 w pliku ze stanem gry. Nie podawaj liczby wiekszej od 16 (0F).

VIROCOP — Koper

Kody:	2.1. PSVLNSS	3.1. CBBBGGT	4.4. KNMFHTC
1.2. FGMLHCC	2.2. NKDLPKK	3.2. LHHBMMF	5.1. VRDBPPK
1.3. MTFLCHH	2.3. SPRLKPP	3.3. BCCBFFM	5.2. JDRCKKP
1.4. JDGMBML	2.4. CBRBKKP	3.4. LHPHDVR	5.3. RVJBSSN
		4.1. LHTHLCB	5.4. KNLFTHG
		4.2. BCGLBLL	6.0. JDNLVJJ
		4.3. MLMHHBC	

XENON

Na drugim poziomie zniszcz pierwszy statek i rozwal się o najbliższą ścianę. Kiedy zaczniesz od początku, przez chwilę nie będzie wrogów.

XENON II

• Zatrzymaj grę i wpisz RUSSIAN AIR. Teraz [N] przeskakuje poziomy.

• Co i gdzie kupić, aby dobrze spożytkować kasę:
Level 1, Sklep 1: Kup Health i Super Nashwan
Level 1, Sklep 2: Sprzedaj Rear Shot, kup Double Shot i Side Shot
Level 2, Sklep 1: Kup Side Shot
Level 2, Sklep 2: Sprzedaj Side Shot
Level 3, Sklep 1: Kup Health i Rear Shot
Level 3, Sklep 2: Sprzedaj Rear Shot, kup Side Shot, Laser i Power Up
Level 4, Sklep 1: Sprzedaj Rear Shot i Side Shot.

• Zawsze wydawaj całą kasę, przepada za każdym razem.

• Jak rozwalić guardianów:
Ślimak — strzelaj w oko, unikaj min.
Obcy — strzelaj w oczy, potem cofnij się i strzelaj w środkowe oko.
Pająk — niszcz pajęczynę, podleć od dołu i nawalaj.
Rak — wykreśla „ósemkę". Utrzymuj się poniżej i strzelaj w twarz.
Wąż — atakuj z lewej.
Smok — najpierw zestrzel boczne głowy, potem ogon, a na końcu główną głowę.
Głowa — Zestrzel oczy, unikaj lasera i języka. Strzelaj w głowę, gdy język się chowa.
Czołg — użyj rakiet.
Statek — zestrzel działa.

• Trochę o zawartości sklepu:
przedmiot — koszt — komentarz
Advice — 200 — rada; nieprzydatna na pierwszym poziomie.
Speedup — 500 — dopałacz; niezbędny do przeżycia.
Half Health — 500 — odnawia połowę energii.
Autofire — 500 — jeśli nie masz autofire w joyu — kup.
Nashwan — 600 — dziesięć sekund raju.
Full Health — 1000 — odnawia całą energię.
Rear Shot — 1000 — tylne działko; bardzo przydatne na wyższych poziomach.
Small Mine — 1000 — mina; śmieć.
Side Shot — 1000 — boczne działka; nie mogą być użyte z rear shot.
Electroball — 1200 — nadsterowna — trudna w opanowaniu.
Power-Up — 2000 — podwaja wielkość strzałów.
Large Mine — 3000 — mina; śmieć.
Double Shot — 3000 — podwójne strzały; polecamy na wyższych poziomach.
Cannon - 4000 — efektywne, gdy używasz dwóch.
Dive — 4000 — strata kasy, ale zabawne.
Laser — 4000 — niezły, ale gdy używasz co najmniej dwóch.
Drone — 4500 — za wolny.
Flamer — 5000 — miotacz; niewielki zasięg.
Bomb — 5500 — ograniczony zasięg, ale silna.
Extra Life — 6000 — będziesz tego potrzebował!
Homers - 6000 — cztery wolne, ale niezłe rakiety.
Protection — 6000 — ochrona; niewiele daje.
Bitmap Shades - 6000 — ściemnia ekran; śmieć.

Listy

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

• Dziś prawie same odpowiedzi na Wasze pytania. Jest jednak sprawa do wyjaśnienia, mianowicie opóźnienie numeru pierwszego. Mimo, że składaliśmy coverCD w szaleńczym tempie (właściwie lwią część odwalił Hires i do niego proszę kierować listy dziękczynne), opóźnienie nastąpiło w fazie produkcyjnej. A dopóki nie dostaliśmy krążków, nie mogliśmy wydać pisma, nawet tej części nakładu bez CD. Niektórzy z Was myśleli pewnie, że wywróciliśmy się do góry kołami, co? Każdy numer musi swoje przeleżeć w kioskach, dlatego ten, który trzymacie, ukazał się także z opóźnieniem, tym razem zaplanowanym. Sorry za to.

■ Z powodu mniejszego odstępu między pierwszym, ■ drugim numerem, przesuwamy rozwiązanie plebiscytu na grę roku do następnego *ACS*. Po prostu chcemy dać Wam szansę wysłania kartek.

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

• Z różnych stron docierają do mnie kserokopie listownych odpowiedzi z większych firm produkujących gry, do których wysłaliście apele o wspieranie Amigi. Odpowiedzi te są DOKŁADNIE takie same, zmienia się tylko adres i imię w zwyczajowym rozpoczęciu „Dear xxx". Wszystkie firmy twierdzą, że bardzo poważają Amigę, ale na razie nie planują żadnej amigowej produkcji. Zdaniem niektórych z Was jest to dobry znak — w końcu mogli napisać, że mają Amigę gdzieś i już nigdy nie wydadzą żadnej gry na tę platformę. Znów przypada mi niemiła rola, ale muszę ostudzić Wasz entuzjazm: w świecie biznesu nigdy nie mówi się słowa „nigdy". Robią to tylko głupcy, na których potem się to mści. Przykładem niech będzie członek firmy id, który (po premierze *Dooma*) zapytany czy planują wersję na Amigę, stwierdził, że ten sprzęt nigdy nie uciągnie gry 3D. Innym przykładem niech będzie szef największej pecetowej firmy software'owej, niejaki Bill G., którego złote myśli „640 KB RAM starczy każdemu użytkownikowi komputera" oraz „Internet to tylko przejściowa moda" są już legendarne. Firmy takie jak **Blue Byte** czy **Electronic Arts** robią gry na platformy, na których jest najwięcej kasy do zgarnięcia. Jeśli kiedykolwiek Amiga znów stanie się konkurencyjna w stosunku do PC czy konsol, wtedy możemy się spodziewać powrotu gigantów do naszego komputera.

• Dwa numery temu napisałem, że nie odpowiadamy za bzdury wypisywane w innych pismach (czy to o grach, czy o Amidze) i nie będziemy ich prostować. Tym razem jednak, ze względu na dość rozpaczliwy ton listu, zrobimy to: zdezorientowany Czytelnik pisze, że w przedostatnim numerze „bratniego" miesięcznika z Amigą w tytule przeczytał, że za pomocą programu *Twin Express* można połączyć jedynie dwie Amigi i pyta nas, czy to prawda. Oczywiście, że nie. *Twin Expressem* można także połączyć Amigę z pecetem lub dwa pecety. Co więcej: archiwum z programem, znajdujące się na Aminecie, oprócz plików amigowych, zawiera także program w wersji PC. Być może autor artykułu w „bratnim" magazynie „przeoczył" ten „szczegół". Przy okazji, uprzedzając Wasze listy do nas, od razu sprostuję kilka innych spraw: wbrew temu, co napisano w „bratnim" pisemku, wydanie gry *NBA Jam* na Amigę NIE DOSZŁO DO SKUTKU. Nie jest także prawdą, że firma **Datel** nie stworzyła *Action Replaya* dla A1200 (a tak jest napisane w ostatnim numerze „bratniego"). Przystawkę tę opisywałem w numerze 1/96, kupiłem ją i mam do tej pory. Wszystkim zainteresowanym mogę okazać. Nie jest także prawdą, że emulator *PCx* nie czyta pliku dyskowego stworzonego przez *PC-Task* ani to, że za pomocą *ParNetu* można połączyć tylko dwie Amigi (trzeba mieć tylko specjalną przelotkę). Takie „poprawki" można by mnożyć, jednak mimo Waszych listów, w których skarżycie się na nieścisłości i dezinformację panującą w „bratnim" pisemku oraz na to, że jego redaktorzy nie raczą Wam odpowiedzieć na listy, *ACS* nie będzie prostować każdej gafy konkurencji (pewnie zresztą zostałoby to przez nią odebrane jako atak). Czytelnikom, którzy oprócz *ACS* sięgają także po to drugie pisemko z Amigą w tytule, mogę poradzić jedynie, aby podchodzili z rezerwą do jego treści. W końcu nam także zdarzają się czasem gafy.

Trzema ostatnimi pytaniami zajął się Sebastian Streich, ■ ja już kończę

Rafał Belke

■ *Robię sobie* ■ Photogenics v1.2aSE *(z oprogramowania A1200 Magic Pack) jakieś tam bzdury i chciałbym mieć je gdzie indziej — ■ innej dyskietce. Co robić?* Jeżeli dobrze rozumiem, chodzi głównie o zachowywanie projektu, czyli tych „jakiś bzdur", ■ co za tym idzie pewnego rodzaju obsługę requestera. Otóż każdy projekt, który tworzymy, mamy możliwość zachować. Aby to uczynić z menu na górnej belce (po naciśnięciu prawego przycisku myszy) oznaczonego PROJECT wybieramy opcję SAVE. Następnie — nie puszczając klawisza myszki — wybieramy format, w jakim ma być nagrany obrazek: IFF-24 — 24-bitowy format IFF, dość dużej objętości pliki wynikowe, choć dużym atutem jest uniwersalność formatu, po prostu typowy dla Amigi, JPEG — małe piki wynikowe, lecz przy tym strata jakości, IFF-ILBM — typowy format grafik na Amidze (tu nie nagrywa w 24 bitach), BMP – format graficzny systemu Windows. Przy okazji wyboru opcji JPEG będziemy zmuszeni do wyboru stopnia jakości, liczba 100 oznacza obrazek w nie zmienionej jakości, im mniejsza wartość, tym obrazek więcej będzie tracił ze swoich szczegółów, optymalnie najlepiej ustawić około 75-85, choć w niektórych przypadkach może być to o wiele za mało, ■ w innych o wiele za dużo. Warto poeksperymentować. Po tych czynnościach pozostaje nam tylko wybranie miejsca i nazwy dla pliku do nagrania. A więc: w ramce opisanej jako FILE wpisujemy nazwę jaką chcemy nadać obrazkowi, używając przycisków VOLUME i PARENT wybieramy miejsce do nagrania naszego pliku. Np. wkładamy czystą dyskietkę do stacji DF0:, wciskamy klawisz VOLUME i wybieramy z listy xxxxxx DF0: (gdzie xxxxxx to nazwa, jaką nadaliśmy dyskietce), a następnie podajemy w ramce opisanej FILE nazwę dla naszego pliku np. próba.iff, ■ następnie naciskamy ENTER. Po tych czynnościach powinniśmy mieć zachowany plik pod nazwą próba.iff na dyskietce w wewnętrznej stacji dysków. No chyba, że obrazek nie mieści się na dyskietce. A przy okazji: namawiam do czytania instrukcji dostarczonych do programu, jest tam dość jasno opisane to wszystko, co należy robić przy pracy z programem.

■ *Jak* ■ WW 4SE *można pisać z polskimi znakami — ą, ć,...* To już trochę trudniejsze zagadnienie. Aby poprawnie pisać w edytorze *WordWorth* po polsku, trzeba mieć przede wszystkim zainstalowaną polską klawiaturę. Można to zrobić (a nawet trzeba i inaczej się nie da), używając programu INPUT z katalogu PREFS dysku systemowego, tak z twardego, jak i z dyskietki. Z listy umieszczonej po prawej stronie okienka, które się pojawiło, wybrać trzeba odpowiedni układ klawiatury, np. USA-PL. Układ taki powinien znajdować się w katalogu System/devs/keymaps. Jeśli go nie ma, warto odwiedzić bardziej „oblatanego" kolegę lub sięgnąć po cały pakiet *LocalePL*. Następną czynnością jest zainstalowanie odpowiednich fontów dla programu *WordWorth*. *WW* rozpoznaje fonty INTELLIFONT, TRUETYPE i POSTSCRIPT — takie trzeba właśnie posiadać i to w wersji polskiej, czyli z ogonkami. Następnie uruchamiamy program INSTALLFONTS z podkatalogu WWTOOLS znajdującego się w katalogu programu *WW*. Program zapyta nas czy chcemy fonty dodać (add), czy skasować utworzoną konfigurację fontów i utworzyć zupełnie nową (overwrite). Wybieramy interesującą nas opcję. Następnym krokiem jest odszukanie zwykłym systemowym requesterem miejsca, gdzie znajdują się fonty i wciśnięcie przycisku OK. To tyle. Teraz program doda wszystkie fonty znajdujące się we wskazanym katalogu. Pamiętać należy, że jeśli fonty znajdują się w różnych katalogach, operację trzeba powtórzyć dla każdego katalogu oddzielnie używając opcji Add. Teraz pozostaje nam tylko wybór odpowiedniej czcionki. Naciskając na gadżet na głównym ekranie (domyślnie z nazwą fontu Shanon Book) i wybierając interesującą na POLSKĄ czcionkę, możemy już pisać z ogonkami.

■ *Jestem posiadaczem Blizzarda 1230IV i Amigi 1200 Tower Micronik. Ile kosztowałoby mnie i co musiałbym kupić, by wrzucić do mojej wieży Cybervision 64 3D?* No cóż, czegoś takiego nie uwzględniłem w swoim artykule o wieży firmy **Micronik** z jednej i najważniejszej przyczyny: karta *CyberVision 643D*, wbrew temu, że jest w ogłoszeniach, nie jest jeszcze dostępna na rynku, choć w chwili czytania tego tekstu może już być. Właśnie dlatego nie jesteśmy w stanie dokładnie określić, jakie będą koszty podłączenia tej karty. Jak wiemy, karta ma współpracować ze slotami tak ZORRO III, jak i II, a więc przede wszystkim zaopatrzyć się należy w kartę rozbudowy takich właśnie slotów. Z tego co wiem, karta taka dostępna jest w cenie około 350 złotych (choć zależy to także od zakupionej wersji) i rozszerza Amigę 1200 o sloty standardu ZORRO II. Kolejnym etapem (i chyba ostatnim) byłoby zakupienie samej karty, czyli wydatek około 980-1200 zł (ceny są tylko przypuszczalnie, bo jak napisałem, karty nie ma jeszcze w sprzedaży). Nie ma jednak pewności, że nowa karta **phase 5** będzie chodzić w slotach Amigi 1200. Karta przeznaczona jest w założeniu dla Amig 2000/3000 i 4000, ■ nie dla A1200, choć nie wykluczam, że będzie w niej działać. Proponuje poczekać na opis w naszym magazynie (a osobiście postaram się taki zrobić) lub — jeśli masz taką możliwość — wziąć kartę i sprawdzić u siebie. Pewnym wyjściem jest też zadzwonienie do firmy posiadającej w swojej ofercie oba urządzenia i zapytanie o działanie obu razem. Jak widać, dokładnej odpowiedzi nie możemy jeszcze udzielić, choć jeśli karta będzie poprawnie współpracować z A1200T Micronik, to koszt dla nie posiadających gniazda rozszerzeń będzie sięgał około 1300 złotych dla karty w wersji 2 MB.

AMIGA 500

■ *Jak rozgryźć dyski firmy* **ProLine**, *na których wszystko jest spakowane* LhA? Z tego, co napisałeś, wnioskuję, że posiadasz dyski z serii GOLD. Proponuję następujący sposób rozpakowywania:

— maksymalnie wyczyść pamięć (pozostaw tylko niezbędne programy),

— skopiuj do RAM-u program *LhA* i archiwum do rozpakowania,

— wrzuć do stacji Df0: pustą dyskietkę,

— w Cli/Shell wpisz:

Ram:lha ■ ram:nazwa_archiwum.lha Df0:

i wciśnij [RETURN]. To powinno poskutkować.

■ *Gdzie mogę dostać oryginalnego Workbencha?* Oryginalny *Workbench* jest dodawany do komputera. Z tego co słyszałem, w sprzedaży znajdują się tylko jego nowsze wersje (od 2.04), wraz z kośćmi ROM.

• *Co kupić: rozszerzenie do 2 MB czy kartę turbo z procesorem 030?* Do grania lepsze będzie rozszerzenie, do bardziej zbożnych celów dopalacz. Najlepiej kup i to, i to, ■ jeszcze lepiej (sorry) kup Amigę 1200.

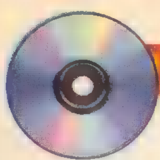
■ *Do czego służy twardy dysk?* Twardy dysk to swoisty rodzaj dyskietki, na której można zmieścić dużą ilość danych. Twardy dysk jest samodzielnym urządzeniem (tj. nie potrzebuje żadnej stacji dysków) i komunikuje się z komputerem za pomocą kontrolera (np. IDE). Dyski twarde mają nawet kilkaset razy większą pojemność od dyskietki i o wiele szybciej odczytują/zapisują dane. Posiadanie „twardziela" pozwala np. na granie w obszerne gry bez konieczności żonglowania dyskami.

■ *Gdzie można kupić wewnętrzną stację dysków, kontroler HD oraz twardy dysk?* Na przykład w firmach: **Eureka, Micronik, Gift** lub na giełdzie.

■ *Jaki kontroler i twardy dysk pasują do A500?* Kontrolery: IDE AT-Bus lub SCSI, twarde dyski (te lepsze): **Conner, Segate, Quantum, Caviar.**

■ *Co to znaczy, że twardy dysk ma rozmiar 2,5" lub 3,5"?* Jest to średnica talerzy dysku twardego tzn., w przybliżeniu, jego szerokość (w calach).

Sebastian „Dr. No" Kaczmarczyk



The Kara Collection

Ileż to razy brakowało nam jakiejś ładnej kolorowej czcionki? Ile razy potrzebowaliśmy konkretnego backdropu czy tekstury? Czasami potrzebowaliśmy uzupełnić naszą prezentację porządnym, animowanym napisem - a nie mieliśmy czasu ani umiejętności, by samemu robić animacje.

Z pomocą przychodzi nam płytka wydana przez znaną firmę **Cloanto** (tak, to ci od *Personal Painta*), na której zapisano najlepsze czcionki ze zbioru Pani Kary Blohm, tak zwykłe, jak i animowane. Płytka jako przeznaczona dla amatorów DTV (Desktop Video), zawiera oczywiście również mnóstwo backdropów, patternów i programów narzędziowych, pomagających stworzyć własne ciekawe i efektowne prezentacje, animacje czy czołówki.

Aby uzyskać wysokiej jakości napisy, możemy użyć jednej z osiemdziesięciu kolorowych czcionek zapisanych w katalogu COLORFONTS. Kroje, jakie tu znajdziemy są, jeśli chodzi o jakość, niesamowite. Narysowane w wysokiej rozdzielczości (640x512) i kilkunastu zaledwie kolorach (od 8-miu do 32-ch), prezentują się zabójczo. Jeszcze raz dowodzi to tezy, że aby coś było efektowne, nie musi być zaraz w 24-bitach i nie wiadomo jakiej rozdzielczości. Znajdziemy tu czcionki o fakturze granitu, szkła, chromu i wiele innych. Zwykłe czcionki to nie wszystko — w katalogu ANIMFONTS nagrano pięć krojów animowanych. Animacja czcionki polega na „pisaniu" lub „pojawianiu" się kolejnych liter na kilka różnych sposobów. I znów fonty te cechują się bardzo dobrą jakością. Pięć krojów to mało — powiedziałby ktoś. Może, ale nie o same czcionki tu chodzi, a o sposób, w jaki po kolei pojawiają się na ekranie. Troszkę zdolności i korzystając z pomysłów Kary możemy sami zrobić animację z dowolnej czcionki.



Całości naszej prezentacji możemy dopełnić, korzystając z zapisanych w katalogach STARFIELDS i PLAGUEGROUNDS animowanych gwiazd (a'la kosmos) i kilkudziesięciu specjalnie przystosowanych do fontów, backdropów. Jeśli chodzi o „kosmosy", to są one niestety najsłabszym punktem tego CD-ROM-u. Niezbyt efektowne i niekoniecznie płynne animacje nie pasują do całej dopracowanej reszty. Natomiast podkłady są wręcz totalne. Podzielone tematycznie i zapisane w dwóch różnych jakościach (16 kolorów i 24 bity) stanowią świetne uzupełnienie tworzonych przez nas czołówek. Bardzo dobrze nadają się jako zwykłe tła lub tekstury do programów 3D. Wszystkie są trójwymiarowe, w różnych stylach i o różnych rodzajach powierzchni (m.in. drewno, marmur, kamień, piasek).

Na płytce znajdziemy też najlepszy chyba edytor do tworzenia kolorowych czcionek — *Personal Font Manager* (też firmy **Cloanto**) oraz upgrade *Personal Painta* do wersji 6.4.

The Kara Collection jest płytką dla amigowców o dosyć wąskiej specjalizacji. Ale za to daje im w zamian bardzo dobry materiał, który można na wiele sposobów twórczo wykorzystać. Świetnym pomysłem było umieszczenie dokładnej dokumentacji (w formacie AmigaGuide) w rodzaju „jak to się robi". Umożliwi ona wszystkim artystycznie uzdolnionym, kierując się wskazówkami pani Kary, narysować własne kolorowe czcionki lub sporządzić animacje.

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	THE KARA COLLECTION
PRODUCENT	CLOANTO'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	☎ (0-66) [illegible]
KRĄZKI	[illegible]
ILOŚĆ DANYCH	[illegible]
BOOTOWALNY	[illegible]
CENA	[illegible]

World Atlas

Płyta przeznaczona jest dla tych, którzy posługują się komputerem nie tylko w celach rozrywkowych, ale także dydaktycznych.

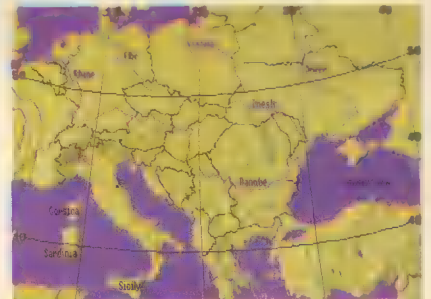
Szczególnie przydatny może okazać się uczniom szkół podstawowych i średnich, a także, oczywiście, tym wszystkim osobom, które interesuje posiadanie atlasu na swojej maszynie.

Word Atlas dostarczony jest na jednej płycie kompaktowej i zajmuje około 100 MB nośnika. W tej liczbie zawierają się dane o państwach, dane o liczbie ludności, religii, walucie, języku urzędowym, skondensowana historia itd. Mamy możliwość znalezienia stolicy i ważniejszych (większych) miast interesującego nas państwa, a także wykaz jego rzek czy wyższych szczytów. Nieocenionym dodatkiem jest możliwość poszukiwania haseł poprzez ich indeksy. I tak np. możemy poszukiwać wyłącznie państwa, także interesującej nas daty (w latach) czy dowolnie wybranego ciągu literowego, jak np. nazwisko ważnego polityka, o którym akurat chcemy się czegoś dowiedzieć.

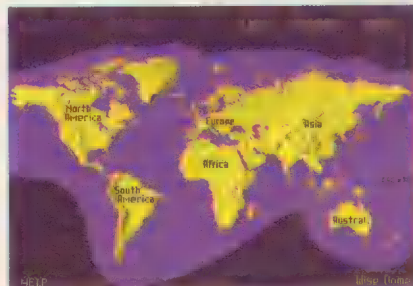
Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość zdefiniowania komputera, na którym uruchomiony będzie program. Przed rozpoczęciem pracy *World Atlas* poprosi nas o wybór posiadanego sprzętu. Mamy do wyboru CD32 i A1200/4000. W zależności od tego, co wybierzemy, uruchomiony zostanie tryb, który będzie łatwiejszy w obsłudze na danej maszynie, bo jak wiadomo A1200 i 4000 posiadają myszkę, a CD32 Joypad. Co ciekawsze, program działa bardzo ładnie w multitaskingu i posiada możliwość wyjścia do WB.

Kiedy uruchomiłem program na swoim monitorze multisynchronicznym, pomyślałem „No tak, u mnie działa fajnie, ale co zrobią posiadacze pecetowych monitorów SVGA? Czy będą w stanie skorzystać z drzemiących w programie możliwości?" Otóż tak. Program bardzo ładnie promuje się w dowolnym trybie (do promowania używałem programu *MCP* i *Promotora* — nie było kłopotu, sądzę że każdy inny promotor poradzi sobie z *World Atlasem* podobnie). Dla posiadających „mało inteligentne" promotory podam, że ekran *WA* nazywa się MMEPlayer.

Bardzo poważnym atutem programu jest aktualność zawartych w nim informacji. Wszystkie one pochodzą z roku 1995, a więc można powiedzieć, że jest on zupełnie na czasie, choć jak wiadomo, wszystko co nie jest dzisiejsze, nie jest już do końca aktualne. Niestety, autorzy nie ustrzegli się kilku błędów (udało mi się na przykład dowiedzieć, że nasz kraj należy do NATO). Ponadto w przypadku BARDZO małych państw brak jest niektórych danych. Jeśli chodzi o stronę graficzną, cały pakiet oparty jest na kolekcji Mountain High Maps i dobrej jakości mapach satelitarnych.







Mimo niektórych błędów – moim zdaniem – program wart jest wydania 61 zł. Posiada dość rzetelne informacje, dobrej jakości zdjęcia i łatwą obsługę. Co ciekawsze, jak podają autorzy *World Atlasu*, możliwa będzie aktualizacja programu, co w tym przypadku jest bardzo ważne. Płytkę polecam wszystkim zainteresowanym, na pewno pomoże Wam ona w wielu wypadkach i przysporzy wiele radości.

Sebastian (Seb McKein) Streich

e-mail: Sebastian. Streich@f37.n480.z2.fidonet.org

TYTUŁ	WORLD ATLAS
PRODUCENT	WISEDOME LTD'96
DYSTRYBUTOR	MICRONIK
	☎ (0-888) 32-54
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	100 MB
BOOTOWALNY	TAK
CENA	[illegible]



Fun Clips 2

Dziedzina małego DTP na Amidze dopiero się rozwija. Wraz z przybywaniem użytkowników mocniejszych konfiguracji, powszechniejsze staje się wykorzystywanie Amigi w celu projektowania, przygotowywania i drukowania prostych ulotek, zawiadomień i innych tego typu gadżetów.

Największym kłopotem zawsze było – i jest w dalszym ciągu – zdobycie odpowiednich rysunków, znacznie poprawiających oprawę graficzną naszych wydruków. Składanek z clipartami jest oczywiście bardzo dużo — cóż z tego, gdy 90% z nich to po prostu wrzucone do jednego worka rysuneczki, nieraz bardzo kiepskiej jakości i w dodatku w jakichś tam egzotycznych, pecetowych formatach. Dlatego, gdy na rynku pokazała się płytka, zawierająca nie dość że sporo bardzo wysokiej jakości kolorowych clipartów, to jeszcze wszystkie nagrane w znanym nam wszystkim formacie IFF, wywołało to mój entuzjazm. Takim właśnie CD-ROM-em jest *Fun Clips 2* wydany przez firmę **Media Verlagsgeselschaft**.

Na kompakcie umieszczono ponad 300 kolorowych clipartów posortowanych według rodzaju i jakości. W efekcie te same rysunki, przekonwertowane na 16, 256 i 16 mln kolorów oraz tryb HAM6, znajdziemy w czterech oddzielnych katalogach. Kategorii tematycznych jest dwanaście. To, że ich nazwy są po niemiecku, nie powinno nikomu przeszkodzić w szybkim zorientowaniu się w zawartości. W szufladce AUTOS znajdziemy (jak sama nazwa wskazuje) kilkanaście bardzo ładnych clipów przedstawiających samochody i przedmioty z samochodami związane. BERUFE to katalog zawierający różnego rodzaju obrazki odnoszące się do wykonywanych



przez człowieka zawodów — jest lekarz, artystka, marynarz i rewelacyjny kelner. Dalej znajdujemy katalog BUTTONS. Ta nazwa niewiele nam jednak tłumaczy, spieszę więc z wyjaśnieniem, że tutaj nagrano wszelkiego rodzaju wzory nalepek, etykietek i metek (chyba dla właścicieli sklepów...). Najlepszym (i największym — 84 cliparty) chyba na tej płycie katalogiem jest COMICS. Zebrano tutaj całą masę prześmiesznych komiksowych rysuneczków. Nie są to co prawda postaci Walta Disneya, ale zawsze. Kilka jest naprawdę super! Drukującym ulotki komputerowe zdecydowanie polecam zawartość szuflady COMPUTER — Amigi tu nie znajdziemy, ale kilkanaście bardzo przydatnych rzeczy owszem. MENSCHEN to z kolei bardzo dobry zbiór wszelakiej maści postaci ludzkich. Są wysokiej jakości portrety, twarze i rysunki o tematyce lekko erotycznej (ale bardzo lekko...). Dla wszystkich „producentów" kartek okolicznościowych o tematyce świątecznej przygotowano dwa zestawy obrazków poświęcone Wielkanocy i Bożemu Narodzeniu (OSTERN i WEINACHTEN). Katalog SHOW zawiera rysuneczki poświęcone wszelkiego rodzaju występom — tancerze, gimnastycy, piosenkarze i muzycy — to główni aktorzy. Miłośnicy zwierząt znajdą coś dla siebie w szufladzie TIERE. Zbiór jest bardzo podobny do tego z ludźmi — cechuje go równie wysoka jakość i stylizacja clipartów. Poza tym grupa kilkudziesięciu clipów nie zakwalifikowała się do żadnej z powyższych kategorii i znalazła się w katalogu VERSCHIDENES (różne).

Podsumowując — *Fun Clips 2* to kompakt na piątkę. Wysoka jakość, bardzo dobry i przemyślany dobór i łatwe wyszukiwanie to największe atuty tej składanki. A dla pracujących na innych platformach (najchętniej na PC pod amigowym emulatorem *PCx*) jest katalog z tymi clipartami w formacie Corel Draw.

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	MEDIA VERLAGSGESELSCHAFT
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	☎ [illegible]
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	255 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	[illegible] zł

Multimedia Backdrops

Multimedialnych składanek mieliśmy już dla naszych Amig bardzo dużo. Jeszcze więcej jest ich dla pecetów (choć w tym wypadku nazwałbym je pseudoskładankami pseudomultimedialnymi). Na tego typu płytkach zalewani jesteśmy morzem małych, dużych, dobrych, złych, słowem przeróżnych rysunków. Porządnych pakietów z prawdziwego zdarzenia jednak brakuje. Lukę tę, choć w małej części, wypełnia świetna płytka firmy Graphic Detail — Multimedia Backdrops.

CD-ROM zawiera tylko sto backdropów. Tylko, ale zważywszy na ich jakość i przygotowanie może aż. Wszyscy zaznajomieni trochę z tematem grafiki na Amidze (zwłaszcza 3D) skojarzyli już pewnie autorów tego krążka ze świetną serią *LightROM*. Tym razem specjaliści od ray-tracingu wzięli się za multimedia. I trzeba przyznać, że efekty są rewelacyjne.

Backdropy nagrano w dwóch wielkościach obrazu — dla systemu PAL i NTSC (w rozdzielczościach telewizyjnych oczywiście). Ponadto podzielono je na trzy katalogi, zawierające te same pliki zapisane w różnych formatach graficznych. Jest TARGA, przemysłowy TIFF i świadectwo amigowego rodowodu płytki – IFF24. Wszystkie obrazki mają pełne 24 bity koloru. To jeden z warunków profesjonalizmu. Niestandardowo obrazków tym razem nie posortowano tematycznie, tylko wrzucono do jednego katalogu. Niby długo się nie ładuje (tylko 100 plików), ale jednak bałagan jest niezły. Sytuację ułatwia jednak zestaw tzw. indexów — kilkunastu małych obrazków na jednym screenie. Jeśli zaś chodzi o same backdropy, to ich jakość jest w pełni profesjonalna. Bardzo duże jest też zróżnicowanie tematyczne. Znajdziemy tu nie tylko proste tekstury w stylu marmuru czy innych kamieni, ale również bardzo wymyślnie wykonane programami do image-processingu podkłady, wręcz idealne do wykonywania własnych efektownych prezentacji. Na bardzo duże uznanie zasługują wszystkie backdropy przedstawiające kwiaty — dobrano je w taki sposób, że mimo dużej gamy kolorów nie przytłumiają tego, co na nich jest wyświetlane (np. tekst). Poza tym na *Multimedia Backdrops* nagrano sporo abstrakcyjnych teł, które nie przedstawiają sobą nic konkretnego — ot takie sobie backdropy.



Multimedia Backdrops to płyta przede wszystkim dla ludzi profesjonalnie wykorzystujących programy prezentacyjne. Zważywszy brak jakichkolwiek obrazków, takich do pooglądania (może poza flagą USA i jeszcze dwoma czy trzema innymi), na nic ta płyta kolekcjonerom obrazków. Profesjonaliści natomiast znajdą na niej duży wybór pełnowartościowych podkładów o bardzo wysokiej jakości i gotowych do wykorzystania na wielu platformach bez żadnych dodatkowych zabiegów. Dla zajmujących się raytracingiem będzie to też źródło świetnych tekstur. Słowem: rewelacja!

Tomasz „Hires" Filipek

TYTUŁ	[illegible]
PRODUCENT	GRAPHIC DETAIL'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA
	☎ [illegible]
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	638 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	[illegible] zł



Aminet styczeń'97

Przedstawiam Wam nową rubrykę, [redacted] której będziemy Was informować o ciekawszych nowościach pojawiających się w największym internetowym archiwum poświęconym jednej platformie — w Aminecie. Seria kompaktów zawierających kolejne porcje aminetowego software'u cieszy się olbrzymią popularnością; odstępy czasowe między kolejnymi krążkami stale maleją. Pojawiają się także serie kompaktów zawierających dane z Aminetu w postaci rozpakowanej i gotowej do użycia. W tej sytuacji, zamiast pisać co znalazło się [redacted] tym czy innym krążku, postanowiliśmy sięgnąć bezpośrednio do Aminetu. Oczywiście, nie jesteśmy w stanie sprawdzić każdego nowego archiwum, pojawiającego się na sieci. Poniższe zestawienie ma zwrócić Waszą uwagę na pewne pozycje.

Dodatki do „PPainta" (biz/cloan)
Interesujące dodatki do programu *Personal Paint*, m.in. do obróbki animacji GIF, nowa biblioteka ILBM I/O oraz porcja skryptów ARexxa.

Amway Deck (biz/dbase)
Narzędzie dla brokerów sieci dystrybucyjnej firmy **Amway**. Baza danych, do której wpisujemy wszystkie dostępne towary wraz z potrzebnymi danymi. W ten sposób ułożenie i wydrukowanie listy zakupów staje się dziecinnie proste. Program szczególnie przydatny osobom składającym zamówienia skonsolidowane.

AmiBroker 1.92 (biz/misc)
Nowa wersja polskiego programu dla graczy giełdowych.

ArtStudio (biz/patch)
Update do wersji 2.1 programu *ArtStudio*.

Shaft [redacted] (demo/tp96)
Zwycięskie demo z The Party 6. Stworzyła je grupa **Bomb**. Wymaga AGI, 6 MB RAM i HD.

Apel od Polaków (docs/anno)
Brzmi to może nieco patetycznie, ale w istocie jest to apel do autorów programów shareware o współpracę z Polską. Autor apelu wyjaśnia na początku, dlaczego Polacy tak rzadko uiszczają opłaty rejestracyjne (brak potrzeby legalnego posiadania programów, nieznajomość języków obcych, kłopoty z przekazaniem pieniędzy, relatywnie niskie zarobki w Polsce). Następnie pada propozycja stworzenia w Polsce punktu rejestracji programów shareware (regsite), który byłby swoistym interfejsem pomiędzy użytkownikami w Polsce, a twórcami oprogramowania. Pomysł przedni, ciekawe, jaki będzie odzew. Autor apelu zapowiada szerokie rozpropagowanie regsite'u, także [redacted] prasie. Z przyjemnością udostępnimy swoje łamy.

Amiga Report 5.01 (docs/mags)
Pierwsze w tym roku wydanie sieciowego miesięcznika *Amiga Report*.

Amiga FMV [redacted] (docs/misc)
Plik *AmigaGuide* zawierający dane na temat full motion video na Amidze, a także omówienie dostępnych na Amigę gier shareware FMV (nie uwzględniono *Zdrajcy*).

PlayStation Cheats (docs/misc)
Zbiór kodów, trików i porad do gier na Sony PlayStation w formacie *AmigaGuide*.

WrmSFX (game/data)
Ciekawszy zestaw sampli do *Worms*. Sample pochodzą ze znanych amigowych gier, z filmów, reklam i utworów muzycznych.

Scions Preview v2 (game/demo)
Kolejne demo gry strategicznej a'la *Warcraft*. Demo wymaga kości AGA (lub karty CyberGFX) oraz dysku twardego.

Survive! (game/demo)
Wersja demonstracyjna gry w stylu *Antz* (sterujesz stadkiem mrówek). Gra wymaga AGI i procesora 020+.

Tiny Troops Demo (game/demo)
Wersja demonstracyjna gry strategicznej *Tiny Troops*, wydawanej przez **Vulcan**.

Capital Punishment patch (game/patch)
Upgrade do wersji 1.1 znanej bijatyki *Capital Punishment*.

[redacted] (game/role)
Przygodówka w stylu *Valhalli*.

[redacted] Mug Shot 1.0 (gfx/misc)
Najnowszy screen grabber czyli „zrzucacz" aktywnych ekranów i/lub okien do pliku IFF. Od innych tego typu programów różni go porządnie wykonany interfejs użytkownika i możliwość nagrywania screenów do uprzednio zdefiniowanego katalogu lub wybór tegoż za pomocą requestera biblioteki ReqTools. Standardowo można zdefiniować własne kombinacje klawiszy, za pomocą których *SMS* będzie obsługiwany.

DITO 4.0.2 (misc/edu)
DITO to rewelacyjny, wielofunkcyjny program dla uczących się języków obcych. Może on służyć zarówno jako rozbudowany słownik, tłumaczący [redacted] obie strony, jak i uniwersalne narzędzie wspomagające naukę. Archiwum dystrybucyjne zawiera słowniki: angielski, łaciński, hiszpański i włoski (sam program jest [redacted] Niemiec). Aby uruchomić *DITO* należy wcześniej zainstalować *MUI* w wersji 3.3 lub wyższej.

Playery do „EaglePlayera" (mus/play)
Trzy playery do *EP* — BennDanglish, MNG i THX. Wraz z przykładowymi modułami.

SysSpeed 2.2 (util/mon)
Najnowsza wersja świetnego programu testującego szybkość i efektywność Twojego komputera. *SysSpeed* ma nieco odmienną filozofię sprawdzania, niż *AIBB* czy *SysInfo*. Poza zwykłymi benchmarkami szybkości, umożliwia on też przetestowanie szybkości grafiki czy intuition. Najważniejsza jest jednak możliwość wykonania testów praktycznych polegających [redacted] użyciu prawdziwych programów, [redacted] nie tylko sztucznie przygotowanych kawałków kodu.

xpkBLFH (util/pack)
Nowa biblioteka xpk. Tym razem algorytm blowfish, pozwalający na zabezpieczanie danych programowym kluczem. W archiwum znajduje się wersja dla procesora 68000 i dla 020+.

Opracowanie: **Kamil Barczyński, Rafał Belke, Tomasz Filipek**

DLA KOGO?

Tabliczka przeznaczona jest przede wszystkim dla ludzi związanych na poważnie z grafiką komputerową, choć nie tylko. Ponieważ, jak na urządzenie tej klasy, tabliczka nie jest droga, może służyć także jako ciekawe narzędzie ludziom, którym znudziła się myszka.

OGÓLNIE

Micronik oferuje w swojej ofercie trzy typy tabliczek, różniące się rozdzielczością i wielkością blatu do rysowania. W pakiecie dostajemy także wszelkiego rodzaju przelotki do zasilania, instrukcje w różnych językach oraz dyskietki z oprogramowaniem na Amigę i PC.

INSTRUKCJA

Informacje o samej tabliczce i podłączeniu do PC dostępne są w językach: angielskim, hiszpańskim, francuskim, niemieckim i włoskim. Natomiast jeśli chodzi o instrukcje stricte amigową — pakiet zaopatrzony jest w nią po niemiecku, choć na dniach (czytając ten tekst powinniście być pewni, że to właśnie teraz) ma pojawić się także instrukcja po polsku.

Omnipen

Od firmy Micronik dostaliśmy do testów tabliczkę graficzną o nazwie Omnipen i symbolu 606s. Zasadniczo jest to urządzenie przeznaczone dla peceta, ale dzięki odpowiednim sterownikom i przelotkom można je podłączyć do Amigi. Oczywiście Micronik dostarcza wraz z tabliczką niezbędne dodatki.

INSTALACJA

Przede wszystkim do prawidłowego działania potrzebny nam będzie system 2.0 lub nowszy, procesory 68020/030/040 nie będą potrzebne, choć — jak wiadomo — im szybszy sprzęt, tym lepiej.

Do zainstalowania tabliczki nie potrzeba nam nic innego, jak tylko dyskietki instalacyjnej dostarczonej w komplecie i kabli zasilających (także w komplecie). Tabliczkę podłączamy do portu serial naszej Amigi i wybieramy sposób zasilania porzez wybór odpowiedniej przelotki. Urządzenie można zasilać z portu myszki/joysticka lub z portu klawiatury (dwa typy — dla gniazd pecetowych i tych w A3000/4000). Po podłączeniu odpowiednich kabli w odpowiednie miejsca (wszystko przy wyłączonym komputerze) możemy przystąpić do instalacji oprogramowania.

Oprogramowanie dostarczone jest wraz ze specjalnym instalatorem (standardowy *Installer* **Commodore**). I tu muszę ostrzec potencjalnych „instalatorów". Program kopiuje pliki bez zapytania czy skasować stare, jeśli oczywiście takie istnieją. W ten sposób dostałem w prezencie na dysk twardy starą wersję commodities.library, która wpędziła mnie w obłęd, bo tak zamieszała, że nawet okna nie chciały mi się odświeżać... Dziwne... W takim wypadku mamy dwa wyjścia: zrobienie kopii bezpieczeństwa tej biblioteki lub instalacja ręczna: skopiowanie *GTDOptions* i samego programu w miejsce, które nas interesuje. Od tej pory, po uruchomieniu programu *GTDriver* lub odpaleniu systemu (jeśli *GTDriver* znajduje się w WBStartup) mamy możliwość manipulacji kursorem poprzez używanie dołączonego pióra i tabliczki graficznej.

OBSŁUGA

Zarówno oprogramowanie, jak i cały hardware znajdujący się w pakiecie nie sprawia żadnych trudności w obsłudze nawet użytkownikowi mało zaawansowanemu. Po zainstalowaniu programu z dyskietki nie trzeba go konfigurować — przy instalowaniu program pyta nas, jaką wersję tabliczki posiadamy i automatycznie ustawi nam odpowiednie konfigi. Jeśli instalujemy ręcznie, możemy gotową konfigurację załadować z dyskietki.

Cała obsługa sprowadza się do wciskania guziczka na pisaku (prawy przycisk myszy), dociskania piórka do podłoża (lewy przycisk myszy) lub po prostu manipulowania nim po całej powierzchni tabliczki. Warto zaznaczyć, że w tym samym czasie jako manipulatora można używać zarówno myszy, jak i pióra.

DZIAŁANIE

W czasie testowania urządzenie nie sprawiło prawie żadnych kłopotów; program działał poprawnie, a i sam hardware nie pozostawiał nic do życzenia. Oprogramowanie gryzie się trochę z nowymi wersjami programu *MagicMenu* (to jednak raczej wina samego *MM*, a nie *GTDrivera*), objawia się to uniemożliwieniem rozwinięcia pulldown menu. Muszę przyznać, że różnica między rysowaniem myszką a *DigiPenem* (tak właśnie *Omnipen* nazwany jest w ofercie firmy **Micronik**), to duża różnica, choć piórko charakteryzuje się pewnego rodzaju bezwładnością, szczególnie przy szybkich ruchach.

Takie programy jak *XiPaint* czy *Photogenics* zaopatrzone w opcję działania z tabliczką nie sprawiały ŻADNYCH kłopotów i chodziły bardzo dobrze. Chodziła także część gier i inne programy użytkowe, takie jak *PageStream*, *Octamed*, *DirectoryOpus* czy *AmiTekst*. Z założenia wszystkie programy „systemfriendly" powinny chodzić bez żadnych kłopotów, gorzej będzie natomiast z grami, ale w końcu nie do tego służy *OmniPen*.

Do pakietu dodano także kilka ciekawych programów wraz z ich źródłami. Pozwalają one między innymi na śledzenie miejsca „pobytu" kursora czy podpięcie niektórych klawiszy pod odpowiednie miejsca na tabliczce.

KRÓTKO MÓWIĄC...

OmniPen, biorąc pod uwagę jego cenę i działanie, jest godnym polecenia urządzeniem. Jest niezawodny, estetycznie wykonany, a przede wszystkim spełnia w zasadzie wszystkie założenia, jakie powinien spełniać tego typu sprzęt.

Moja końcowa ocena byłaby równa 9,5 gdyby nie to, że w moim komplecie nie było polskiej instrukcji, a więc nie byłem w stanie jej ocenić. Sądzę jednak, że jeśli będzie ona choć trochę podobna do instrukcji *Tower Infinitiv*, będzie to to, co tygrysy lubią najbardziej, GRraaaaa....

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail: Sebastian. Streich@f37.n480.z2.fidonet.org

PS. Dostarczona tabliczka chodziła także poprawnie na moim PC, nie widziałem większej różnicy, porównując ją z produktami konkurencyjnymi. Jedyną widoczną różnicą była cena: konkurencja kosztowała średnio dwa i pół [illegible] więcej niż *OmniPen*.





Obrabiamy!

Powyższy tytuł wbrew pozorom nie nakłania do niczego złego, po prostu artykuł ten traktuje o programach do obróbki grafiki. Fajfokloki (lub angole, jak kto woli :-) mają na to określenie image processing.

Wśród amigowców panuje niczym nie zmącone przekonanie o rewelacyjnym oprogramowaniu graficznym dla tego komputera. Nie będę tu jednak polemizował z tym poglądem. Postaram się natomiast przybliżyć Czytelnikom podstawowe programy należące do wymienionej [redacted] wstępie kategorii.

Cechą wspólną przedstawianych niżej programów są dosyć duże wymagania sprzętowe, gdyż większość z nich wymaga twardego dysku, szybszego procesora, układów AGA, korzysta z koprocesora, systemu minimum 2.0 I jak najwięcej pamięci — cóż, takie czasy (chcieliście profesjonalizmu? — to macie! ;-).

Art Department Pro 2.5.1

Jeden z pionierów wśród programów tego typu [redacted] Amigę. Opisywana tu wersja (ostatnia?) pochodzi [redacted] 1994 roku, jednak mimo upływu lat program ten ma ciągle swych zwolenników, którzy stawiają go ponad największym jego konkurentem — *Image FX* (o którym dalej). Rozprowadzany jest [redacted] pakiecie z kilkoma programami pomocniczymi (obróbka animacji, morfing, obsługa skanera (!), przeglądarki, itp.).

Opcje:

Korzystanie z ekranu publicznego. Praca z wieloma formatami grafiki (min. Postscript). Niezły moduł separacji barwnych (coś dla DeTePowiczów). Praca z CMYK-ami (znowu DTP). Wiele operatorów do znęcania się nad obrazkami (convoles, filtry, itp.). Skalowanie, przycinanie i inne metody torturowania obrazków. Modyfikowanie kontrastu, jasności, składowych koloru i korekcja gamma. Rozbudowane operacje [redacted] palecie obrazka. 8 algorytmów ditheringu (trudno się zdecydować, który wybrać, gdy chcemy zmniejszyć liczbę kolorów). Port ARexxa. Obsługa drukarki. Obsługa Alpha Channel. Histogramy. Istnieją wersje programu dla różnych typów procesorów (Motoroli oczywiście :-). Współpraca [redacted] kartami graficznymi.

Brak:

Nowszych wersji.

Opinia:

Dobry program dla tych, którzy wiedzą, co mogą [redacted] niego wycisnąć. Szkoda, że nie ma nowszych wersji.

Image FX 2.6.2

Jeden [redacted] najlepszych programów [redacted] swej klasie na Amigę. Rozprowadzany jest [redacted] pakiecie zawierającym między innymi programy do automatycznej obróbki serii obrazków (super!), animacji, tworzenia morfingów itp. Sam program jest bardzo rozbudowany. Poszczególne opcje rozmieszczone są [redacted] sposób przemyślany, jednak na początku znalezienie potrzebnej opcji może być dla użytkownika kłopotliwe.

Opcje:

Rozpoznaje wiele formatów graficznych. Rozszerzone operacje na buforach. Obsługa Alpha Channel. Histogramy (przydatne przy uwypuklaniu szczegółów obrazka). Separacje barwne. Obroty obrazka dwu- i trójwymiarowe (w tym pochylanie — shear). Obsługa skanera (!). Współpraca z kartami graficznymi (True Color – Rulez!). Najróżniejsze sposoby maltretowania obrazków [redacted] pomocą efektów specjalnych, filtrów, convoles i operacji na kolorach. Preview przed operacjami [redacted] obrazku — chyba nie muszę nikogo przekonywać jak usprawnia i przyspiesza to pracę. Tworzenie, obróbka i obsługa brushy. Rozbudowane operacje na palecie obrazka (chyba najbardziej dopracowana opcja tego typu wśród programów amigowskich). Obsługa drukarki. Pantograf — takie ciekawe narzędzie, dzięki któremu możesz (czasami) [redacted] prosty sposób zlikwidować np. niepotrzebny element obrazka (jakiś psujący całość napis itp.). Obsługa pamięci wirtualnej na twardym dysku także bez obecności MMU (taki układ w procesorze odpowiedzialny [redacted] obsługę tego rodzaju pamięci). Port ARexxa + wiele skryptów w tym języku (mówiąc najogólniej, możesz sam tworzyć nowe opcje w *ImageFX*). Praca z CMYK-ami (znowu coś dla składaczy). Maskowanie (to takie specyficzne „wycinanie" elementu [redacted] obrazka). Teksturowanie podkładów (to trzeba zobaczyć). „Łapanie" otwartych ekranów (można je potem obrabiać i zapisywać).

Brak:

Narzędzi do prostego maskowania elementów obrazka (aktualnie chcąc stworzyć maskę musisz RĘCZNIE obrysować cały element). Narzędzi do tworzenia obrysów wektorowych (bardzo przydatne przy wycinaniu elementów obrazka).

Opinia:

Świetny pakiet dla profesjonalistów i nie tylko.

Photogenics 2.0

Program graficzny nowej generacji — pracujący na oknach i ikonach. Jego niewątpliwymi zaletami są: szybkość (chyba najszybszy program tego typu na Amigę) i prostota obsługi.

Opcje:

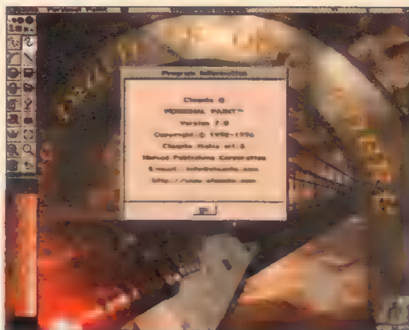
Wbudowany Help (w formacie internetowego HTML!!!). Praca [redacted] wirtualnych obrazkach (opcja bardzo przydatna, gdy masz 8 MB RAM i chcesz obrobić np. 10-megowy obrazek). Współpraca z programami *StudioII* i *TurboPrint* (= świetne wydruki). Wykorzystywanie Alpha Channel. Szybkie i dokładne skalowanie. Obroty obrazka o dowolny kąt. Pochylanie obrazka (shear). Rozbudowana opcja wstawiania tekstów w obrazek. Port ARexxa. Wiele filtrów (prawie każdy można modyfikować). Kilka narzędzi do malowania (np. ołówek, air brush, spray, itp.). Pracuje z wieloma formatami grafiki. Opcja FIX (możesz do woli pastwić się nad obrazkiem, gdyż naprawdę zmieni się on tylko wtedy, gdy zatwierdzisz zmiany tą właśnie opcją). Operacje malarskie (rysowanie linii, prostokątów, elips, itp.). Wycinanie elementów obrazka. Lupa. Deformacje obrazka (warp). Proste kompozycje obrazka z zawartością drugiego bufora i/lub kanałem Alpha (Compose). Współpraca z kartami graficznymi. Wykorzystywanie FPU (ten niesamowicie tajemniczy skrót oznacza koprocesor). Własny, niestandardowy wygląd interfejsu użytkownika (mam na myśli dziwny wygląd okienek).

Brak:

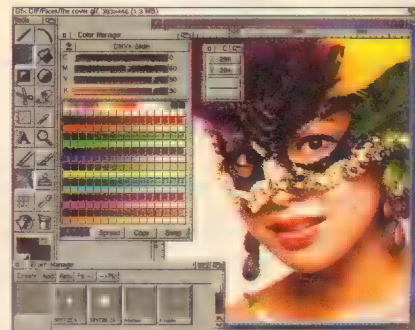
Rozbudowanych operacji na palecie obrazka. Narzędzi do obrysu wektorowego. Narzędzi do prostego tworzenia masek. Separacji barwnej. Histogramów. Pantografu. Możliwości wyłączenia skalowania obrazków w oknach (to bardzo denerwujące). Możliwości wyboru standardowego wyglądu okienek

Opinia:

Niezły, ocierający się o profesjonalizm program. Zastosowania: kompozycje, maltretowanie obrazków, generowanie różnego rodzaju teł.



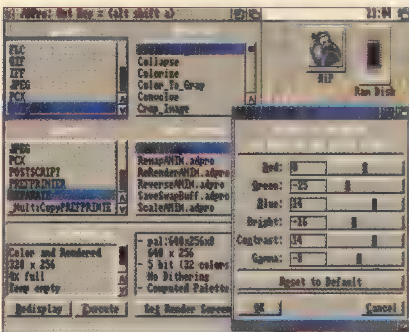
Personal Paint 7.0



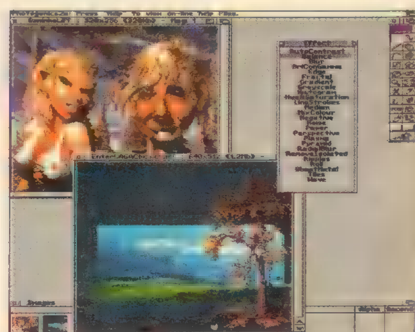
Art Effect 2.0



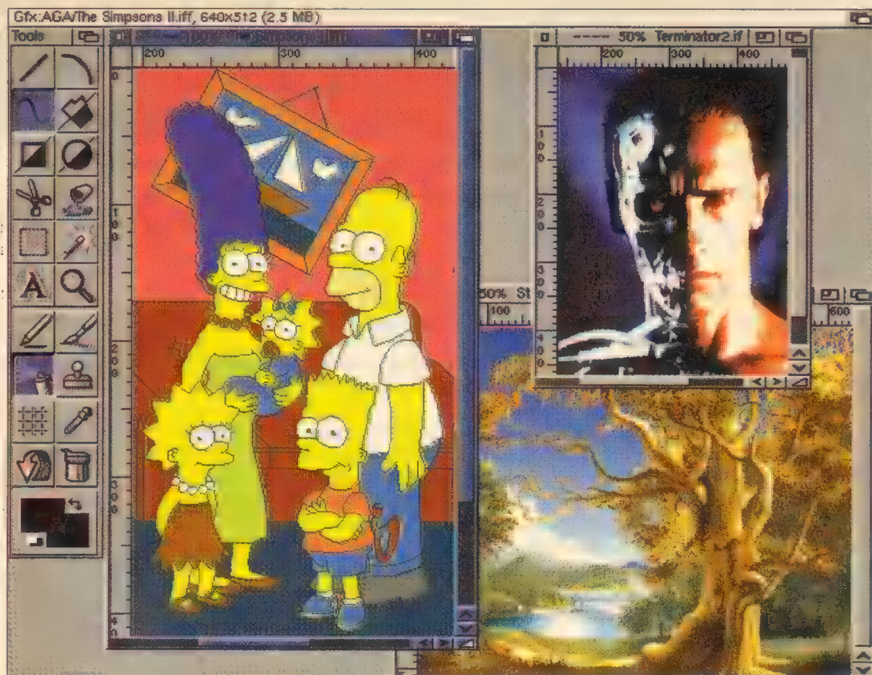
Image FX 2.6



Art Department Pro 2.5.1



Photogenics 2.0



Art Effect 2.0



Xi-Paint 4.0

Jeden z nowszych programów tego typu na Amigę. Przypomina filozofią pracy *Photogenicsa* (praca na okienkach i ikonach — w tym wypadku niezbyt gustownych (wersja dla daltonistów?). Oto, co potrafi:

Opcje:

Pracuje z wieloma formatami grafiki. Wiele operacji na obrazku. Filtry + preview. Opcja maskowania (cienka). Brak skalowania obrazków w oknach (tego brakuje w „Fotogeniksie"). Narzędzia do malowania. Wycinanie elementów obrazka. Opcja zamalowywania obszarów obrazka o zbliżonym kolorze (Magic Fill). Prosty raytracer (?!). Kiepski moduł tworzenia animacji. Współpraca z kartami graficznymi. Obsługa tabliczek graficznych (firmy **Wacom**).

Brak:

Szybkości. Obrotów o dowolny kąt. Dobrych narzędzi do maskowania. Narzędzi do obrysu wektorowego. Obsługi pamięci wirtualnej. Separacji barwnej. Rozbudowanych operacji na palecie obrazka. Histogramów. Pantografu.

Opinia:

Są lepsze programy tego typu.

Image Studio 2.1.0

Najlepszy program do obróbki grafiki na Amigę! Ale brzmi, co? To, co napisałem, jest prawdą, gdyż faktycznie jest najlepszy, ale w grupie programów SHAREWARE, do której się zalicza.

Opcje:

Pracuje z wieloma formatami grafiki. Port ARexxa. Online Help. Praca na ekranie publicznym. Możliwość podłączenia zewnętrznej przeglądarki do obrazków. Obsługa pamięci wirtualnej bez MMU. Możliwość podłączenia zewnętrznego edytora tekstu do edycji skryptów ARexxa. Otwieranie ekranu w dowolnej rozdzielczości i liczbie kolorów. Wielopoziomowe Undo/Redo. Operacje na wybranym fragmencie lub całym obrazku. 6 rodzajów ditheringu. Regulacja balansu, kontrastu oraz korekcja Gamma (RGB). 12 efektów typu: negative, greyscale, RIP, itp. 17 convoles typu: blur, emboss, focus, texture (możliwość edycji i tworzenia nowych).

UWAGA: Niektóre opcje wymagają konwersji obrazka na 24 bity (patrz menu Proces/Colours).

Brak:

Szybkości. Kolorowej przeglądówki.

Opinia:

Bardzo przyjemny i prosty w obsłudze. Dobry dla wkraczających w świat obróbki obrazu. Małe wymagania. Niezły (jak na shareware).

Personal Paint 7.0

Pewnie dziwisz się, że zaliczyłem ten program do grupy image processing. Niepotrzebnie. Mimo że jest to typowy program malarski, to jednak posiada niezły pakiet filtrów, przez które możesz „przesiewać" swoje obrazki.

Opcje:

Rozbudowane operacje malarskie. Praca na dwóch niezależnych ekranach. Moduł animacji. Praca z podstawowymi formatami grafiki. Obsługa pamięci wirtualnej. Wspomniane już filtry (możliwa edycja i tworzenie nowych). Operacje na brushach. Świetnie działająca opcja regulacji kolorów, jasności i kontrastu obrazka (w czasie rzeczywistym!). Kilka wersji językowych. „Łapanie" otwartych ekranów (lub pojedynczych okien, jako brushe). Tworzenie stereogramów (także animowanych!). Małe wymagania.

Brak:

Możliwości WYGODNEJ pracy z obrazkami o palecie większej niż 256 kolorów. Szybkości (nie jest to typowy program do obróbki grafiki, a tylko program z MOŻLIWOŚCIĄ jej obrabiania, dlatego reszta jest milczeniem).

Opinia:

Świetny program do malowania. Podczas filtrowania (chociaż nie tylko) potrafi być baaaaardzo ospały. Wersja 2.0 tego programu jest rozprowadzana na zasadach Public Domain, zaś wersja 6.4 wchodzi w skład packu Amiga Magic.

Art Effect 2.0

Najmłodszy z opisywanych tu programów. Do złudzenia przypomina *PhotoShopa* – lidera w tej dziedzinie (Macintosh, PC i... ShapeShifter :–). Niektóre z oferowanych przez niego opcji są niedostępne w żadnym innym amigowskim programie (np. obrazek witający użytkownika po uruchomieniu programu ;–).

Opcje:

Praca na okienkach i ikonach. Objaśnianie każdej wybranej opcji i zasady jej działania na dolnej listwie programu (małe, a cieszy...). Nie skalowanie obrazka w oknie (to też cieszy). Rozpoznaje podstawowe formaty graficzne. Wiele filtrów i efektów (jak już wspomniałem, niektóre niespotykane w programach amigowskich). Preview przy większości opcji (i to jaki! Możliwe jest nawet jego skalowanie!). Opcja „Magic Wand" do prostego tworzenia masek (już myślałem, że się tego na Amisi nie doczekam). Histogram. Współpraca ze *Studio* i *Turbo Print*. Rozbudowane operacje malarskie. Rozbudowane wstawianie tekstów w obrazek. Proste powiększanie/zmniejszanie fragmentu obrazka. Praca z CMYK-ami (DTP RuleZ!). Listwa z podziałką — pozioma i pionowa. „Pamięć" ścieżek do ostatnio obrabianych obrazków. Różne jednostki wielkości (cale, centymetry, piksele itp.). Praca na całym obrazku lub zaznaczonych regionach. Operacje na brushach.

Brak:

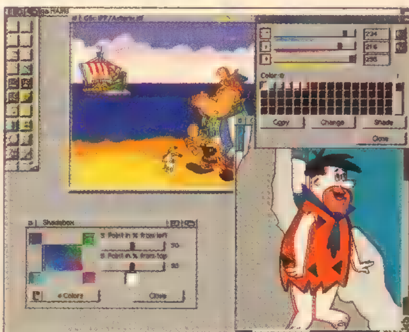
Wykorzystania kanału Alpha! Możliwości pracy w niższych rozdzielczościach (viva interlace i oczopląs!). Separacji barwnej. Obrotów obrazka o inny kąt niż 90 stopni. Obrotów 3D. Portu ARexxa! Narzędzi do obrysu wektorowego (tradycyjnie). Rozbudowanych operacji na palecie obrazka. Pantografu. Wykorzystania pamięci wirtualnej. Miłej dla ucha muzyczki odgrywanej przy każdym starcie programu :–)

Opinia:

Dobra namiastka *PhotoShopa* na Amidze.

Uff. To tyle. Mimo że artykuł ten jest tylko suchą syntezą, to jednak mam nadzieję, że po zapoznaniu się z nim nie będziesz miał(a) większych problemów z wyborem odpowiedniego dla siebie programu. Życzę udanego obrabiania (obrazków oczywiście)!

Adam Bartniczak



Xi-Paint 4.0

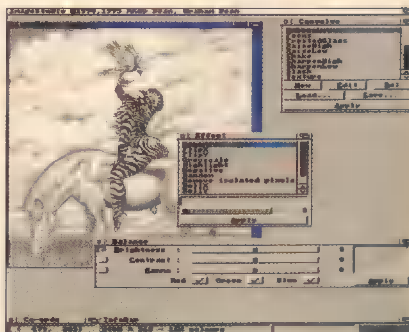


Image Studio 2.1

TYTUŁ	[illegible]	IMAGE FX 2.6	[illegible]	XI-PAINT 4.0	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WYMAGANIA	[illegible]	[illegible]	[illegible] HD, OS3.0	[illegible] HD, OS3.0	1 MB RAM, HD, OS3.0	[illegible]	2 MB RAM, [illegible] OS3.0
ZALECANE	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM, KARTA GFX	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM, KARTA GFX	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM, KARTA GFX	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM, KARTA GFX	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM	KARTA TURBO, WIĘCEJ RAM, KARTA GFX
	8	9	7	5	6	4	8



SHAREWARE

Amiga u kosmetyczki

czyli uatrakcyjniamy i usprawniamy stosunki amiga - użytkownik

System naszej Amisi jest z pewnością jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym) i najbardziej przyjaznych systemów na świecie. Jednak i on posiada mankamenty, które skutecznie są łatane przez amigowych programistów na całym świecie. Jak na dzisiejsze czasy, Workbench jest mało atrakcyjny wizualnie i na tym polu też można wiele zrobić.

Z pomocą przyjdą nam tysiące programów public domain, shareware, freeware i innych. Oczywiście prawdziwą skarbnicą takich programików są wszelakiej maści kompakty typu *Aminet* czy też *Gold Fish*. Indywidua nie posiadające czytników CD-ROM zawsze jednak mogą skorzystać z oferty programów shareware licznych firm lub wydawnictw.

Zacznijmy od początku, czyli od tego momentu, w którym włączamy komputer i czekamy znudzeni, wpatrując się w ciemny ekran, aż system się zabootuje. Tu należy sięgnąć po programy w stylu *Autostart*, *Bootpic* czy *SysPic*, które w czasie gdy twardy dysk się bootuje, mogą wyświetlać nam rysunek, animację, a nawet przy okazji odtwarzać sample. Przykładowo, u mnie w czasie bootowania pojawia się milutki rysunek i równocześnie z głośników dobywa się seksowny damski głos: „Dzień dobry Marcinku!". Po takim powitaniu człowiek od razu czuje się lepiej i nieraz grzecznie odpowie „Dzień dobry Amisiu!".

Ci którzy cenią sobie prywatne stosunki z Amigą i irytuje ich młodszy brat, który przeszedłszy z etapu pawiana do szympansa, pod naszą nieobecność, ma zwyczaj bez zgody użytkować naszą ulubienicę, skołują programik o nazwie *Password*, który to zabezpiecza samouruchamialne twarde dyski. Odpalić komputer może tylko ten, kto zna hasło. Proste, a piękne (przydatne jednak tylko dopóki młodszy brat nie zacznie zdradzać przebłysków samodzielnego myślenia — obejście takiego zabezpieczenia jest dziecinnie proste — przyp. RB). Świetny jest program *Bootman*, który oprócz zabezpieczenia hasłem, pozwala nam uruchomić komputer z dowolnego startupa, co jest błogosławieństwem przy małej ilości pamięci. Teraz, gdy potrzebujemy całej pamiątki, zamiast robić 1. Boot With No Startup 2. Wpisywać „loadwb" i „endcli", można po prostu zrobić taki startup i jednym kliknięciem go uruchomić. Podobne skrypty uruchamiające można stworzyć dla dem lub gier, które wymagają pełnych 2 MB i które trzeba odpalać z CLI.

Przejdźmy dalej. Wczytuje się Workbench. W namaszczeniu i w ciszy zastanawiamy się, który program uruchomić... Zaraz, zaraz w ciszy? Stacja dysków, piekielne urządzenie, kiedy nie ma w niej dyskietki, wydaje cykanie, które na początku w niczym nie przeszkadza, później jednak powoli zaczyna zalewać nas krew. Tu pomogą nam programy w stylu *Clickstart* czy *Clicknot*, które uciszą szatańskie urządzenie raz na zawsze.

W ciszy i spokoju spoglądamy krytycznym okiem na blat Workbencha. Ale tu szaro i ponuro, już chyba znudziły się Wam te same kolory i te stare ikony. Osobnicy bardziej zasobni w pamięć z miejsca powinni zaopatrzyć się w pakiety *MagicWB* i *MUI* (Magic User Interface), które to rozwiążą wszelkie problemy estetyczne i usprawnią pracę (chyba że ktoś nie toleruje szaro-burej palety *MagicWB* — przyp RB). Jednak z własnego doświadczenia wiem, że instalowanie *MUI* przy 2 MB pamieci nieco mija się z celem. Jednak za pomocą workbenchowych preferencji możemy podstawić pod blat dowolny rysunek czy też dowolną teksturę. Ja osobiście co jakiś czas zmieniam tło Workbencha, kiedy zaczyna mnie nudzić. Zaprawdę powiadam Wam, zabawa w zaprojektowanie własnego, indywidualnego, jedynego w rodzaju blatu Workbencha, to zabawa, która nigdy się nie nudzi. Jeśli chodzi o ikonki, te też zmieniam, na CD-ROM-ach można znaleźć wiele zestawów wspaniałych ikonek. Zamiast słynnego bipnięcia i błyśnięcia ekranu pod Workbenchem, możemy podstawić dowolny sampel. I już jest weselej.

Ładnie wyglądający Workbench ma jeszcze mnóstwo braków, oto kilka użytecznych programików, które nie opuszczają mojego user-startupa czy też szuflady WBStartup.

- *MultiCX* — ten mikroskopijny program zawiera niesamowicie wiele przydatnych usprawnień oraz blanker (wygaszacz) ekranu. Blankerów zresztą jest multum, od zwyczajnych, do zupełnie zwariowanych (np. „Flying Tosters").
- *AssignWedge* — jak wiemy, część programów (zarówno użytkowych, jak i gier oraz dem) wymaga przypisów (assignów). Zmorą jest ciągłe je wpisywanie z CLI. Co prawda można je wszystkie umieścić w user-startup, ale szkoda na to pamięci. Można oczywiście pisać skrypty, aby potrzebne assigny montowały się po kliknięciu na ikonkę programu, ale... po co, kiedy *AssignWedge* zrobi to za Ciebie. W chwili gdy jakiś program, w całości zainstalowany na twardzielu, wyświetli requester „insert volume taki a taki", oprócz nieśmiertelnych gadżetów „RETRY" i „CANCEL", znajdziesz między innymi „ASSIGN", za pomocą którego możesz przypisać wymagane urządzenie logiczne, gdzie potrzeba, a nawet tam gdzie ci się żywnie podoba.
- *Cache Fonts* — Ludzie zajmujący się bliżej grafiką, wiedzą jaką zmorą jest oczekiwanie na każdorazowe odczytanie katalogu fontów, zwłaszcza jeśli nasza kolekcja obejmuje kilkaset czcionek. *Cache Fonts* załatwi ten problem — czcionki będą się wczytywały kilkanaście razy szybciej.
- *Pointer X* — to w zasadzie tylko zabawka. Kiedy komputer zajęty jest np. odczytywaniem dysku, zamiast strzałki pojawia się zegarek. Program powoduje, że na zegarku chodzą wskazówki — ot taki malutki, przyjemny gadżecik, jak inne programy w stylu ślepiów śledzących ruch kursora myszki. Posiadacze zegara zasilanego bateryjnie mają do dyspozycji setki różniastych zegarków itd.

Oczywiście wszystkie programiki, jakie tu wymieniłem, to tylko kropla w morzu. Tym skromnym artykułem moja nieskromna osoba chciała Was zachęcić do usprawniania i uatrakcyjniania naszej Amisi. Nie należy zapomnieć też o spolszczeniu Workbencha (choć znam ludzi, którzy wolą go po angielsku). Tu oczywiście przyjdzie nam z pomocą grupa **WFMH** i jej znakomite polskie locale. Dzieki najnowszej wersji locale będziemy mieli po polsku nie tylko Workbench, ale także wiele programów, jak choćby *CEd*.

Ostatnio bardzo korci mnie *VCLI* (Voice Command Line Inteface), czyli program pozwalający na wykonywania rozkazów CLI lub ARexxa, wydanych głosem (potrzebny jest sampler i mikrofon). Jak tylko przetestuję to cudeńko, nie omieszkam podzielić się z wami moimi wrażeniami.

Little Horror

PS. od RB: Alternatywą dla wielu małych programików są duże kombajny, łączące w sobie funkcje powyższych i oferujące a wiele więcej. Dwa IMHO najlepsze programy tego typu (multi-commodity) to *MCP* (*Master Control Program*) i *MCX* (*MagicCX*, nie mylić z *MultiCX*). Oczywiście używanie takich kombajnów ma sens, gdy wykorzystujemy większość ich możliwości. Jeśli chodzi nam np. jedynie o wyciszenie klikającej stacji dyskietek, bardziej przyda nam się mały programik, wykonujący tylko to zadanie.



MCP

System operacyjny Amigi jest uznawany za szybki i wygodny graficzny interfejs użytkownika, jednak przydałoby mu się kilka ulepszeń.

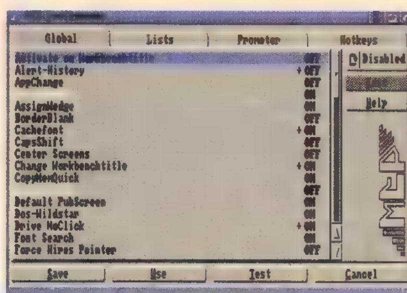
Prawie każdy użytkownik ma zainstalowany *MagicWB* lub *NewIcons*, do tego *ToolManager* i... problem co dalej. Dla Amigi napisano mnóstwo programików poprawiających i rozszerzających możliwości systemu operacyjnego, naprawdę trudno zdecydować, których używać. Jest jednak program, który bije na głowę konkurencję. To *MCP*, wielofunkcyjny kombajn zastępujący całą armię różnych commodity. Dostępnych funkcji jest cała masa, jednak nie zrobimy z tego opisu wieloodcinkowego molocha. Wspomnę o kilku ciekawszych rozwiązaniach:

▪ ASSIGN PREFS — pozwala wszystkie przypisy wykonywane normalnie przy starcie komputera przypisywać jednocześnie, dzięki temu Amiga o wiele szybciej startuje po resecie. Mamy do wyboru szereg opcji, zbliżonych do opcji samego rozkazu Assign.

• ASSIGNWEDGE — działa tak, jak program o tej samej nazwie. Przy odwołaniu do nieobecnego w systemie urządzenia pojawia się requester, dzięki któremu możemy przypisać urządzenie do wybranego miejsca na dysku lub je zamontować (jeżeli system domaga się np. RAD: lub PC0:).

▪ CACHEFONT — jeśli ktoś ma sporą kolekcję fontów, odczyt katalogu z nimi może doprowadzić do szału. Opcja ta tworzy spis fontów w pliku, dzięki czemu lista czcionek jest wyświetlana błyskawicznie.

▪ CHANGE WORKBENCHTITLE — pozwala na zmianę informacji na górnej belce Workbencha. Można sobie tam na przykład wpisać „Lutek operajting system" albo kazać wyświetlać mnóstwo bardziej lub mniej potrzebnych danych, m.in. wersję kickstartu, ilość dostępnej i



wolnej pamięci (CHIP, FAST, całej, wirtualnej, a także największego ciągłego bloku) — to wszystko w bajtach, kilobajtach, megabajtach lub procentach całej pamięci. *MCP* może nam także wyświetlać liczbę tasków, bibliotek, portów ekranów i device'ów obecnych w systemie, a nawet typ CPU i FPU. Nie może tylko (a szkoda) wyświetlać tam daty i czasu.

• CYCLETOMENU — zamiana gadżetu cycle na popup menu. Można dowolnie definiować wygląd takiego menu.

▪ DOS-WILDSTAR — teraz zamiast jokera „#?" możemy pisać „*".

• FORCE NEWLOOK MENUS — podmienia paskudne menu w niektórych starszych programach na standardowe menu systemowe.

▪ FULL WINDOWMOVING i FULL WINDOSIZING — dzięki tym opcjom można przesuwać i skalować całe okna z zawartością, a nie pustą ramkę. Aby jednak odbywało się to płynnie, trzeba mieć silniejszy procesor.

▪ HOTKEYS — pod dowolną kombinację klawiszy można podstawić dowolną operację, dostosowując system do własnych wymagań.

• NEW TOOLTYPES — do dyspozycji dostajemy 20 tooltype'ów, które możemy wpisywać w ikony uruchamianych programów. Na ich podstawie *MCP* przed uruchomieniem programu degraduje pewne elementy systemy (np. przywraca standardowy VBR, wyłącza różne rodzaje cache w procesorze, przełącza kości AGA w tryb emulacji ECS, przełącza WB z wyższych rozdzielczości na PAL), czyści pamięć z niepotrzebnych bibliotek czy dokonuje niezbędnych przypisów.

▪ NO ICONBORDER — wyłącza „wypukłe" obwódki ikon, powodując, że wyglądają jak pod systemem 1.3. Dla wszystkich szukających jakiejś odmiany.

▪ NO GURU — ulepszona informacja o „wysypaniu" się jakiegoś programu. Dostajemy m.in. nazwę wysypanego tasku, numer i krótkie omówienie błędu, także możemy zawiesić program, usunąć go (wraz z jego ekranami i oknami; nie zawsze to się udaje) z pamięci, zmienić adres ProgramCounter, skoczyć do RTS lub po prostu zresetować komputer.

• NOTOPAZ — zbawienie dla wszystkich nie lubiących czcionki Topaz. Przechwytuje odwołania do fontu Topaz w ROM i zastępuje go wybranym przez użytkownika fontem. Dla nas ma to jeszcze jedną zaletę — możemy podmienić Topaz na czcionkę spolszczoną.

▪ REQTOOLS PATH — opcja ta powoduje zastąpienie requesterów tworzonych przez biblioteki intuition, asl, arp i req requesterami reqtools.

• TOOL ALIAS — każdy z nas ma swoje ulubione programy do wyświetlania grafik, tekstów, odgrywania sampli lub modułów. Omawiana opcja pozwala na zamianę „w locie" nazw programów przypisanych do ikon na naszych faworytów.

• SYSIHACK — zmienia wygląd gadżetów systemowych (także MUI) na „trójwymiarowe".

Czytając nawet tak krótki opis, można zrozumieć, jak bardzo rozbudowany i dopracowany jest ten program. Niestety, nie jest to program dla właścicieli słabych maszyn. Program konfiguracyjny *MCP* wymaga MUI, sam *MCP* do sensownego działania procesora 020 lub lepszego i trochę pamięci FAST, co właściwie oznacza A1200 z twardym dyskiem i [illegible] MB pamięci. Ale taka konfiguracja powoli staje się standardem.

Autorami *MCP* są panowie Sommerfeld i Knoke, program jest freeware (to duży atut!). O tym, że wymaga systemu minimum 2.0, chyba nie trzeba wspominać. Tekst oparty jest na wersji 1.22 programu.

YT

MultiCX

Dla Amigi napisano wiele programów commodity. Jednym z najlepszych jest MultiCX.

Jak na tak mały program (ok. 7 KB, docenią to posiadacze A1200 bez rozszerzonej pamięci), ma niewiarygodnie dużo funkcji. Niestety, „małość" programu wiąże się z niewygodnym konfigurowaniem programu, przez zmianę tooltypes ikony. Na szczęście w katalogu, w którym jest program, można też znaleźć edytor konfiguracji zapisany w innym archiwum, przez innego autora. Opiszę krótko podstawowe opcje *MultiCX*.

„Podkręcanie" myszy

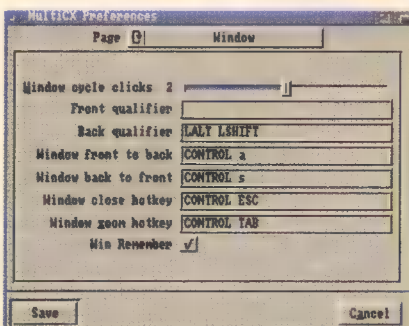
• ACCELERATION — szybszy ruch wskaźnika myszy (0 oznacza wyłączenie tej funkcji).

▪ THRESHOLD — przyspieszenie myszy, szybkość wskaźnika będzie uzależniona od gwałtowności ruchu.

• MOUSESHIFT — zaznaczanie wielu ikon jednocześnie. Normalnie wspomagamy się wtedy klawiszem [Shift]. Tu możemy posłużyć się prawym lub (jeśli ktoś ma „trzypalczastą" mysz) środkowym przyciskiem.

Nie tylko mysz

▪ WINFRONTQUAL — kombinacja klawiszy, po wciśnięciu której kliknięcie na oknie powoduje jego „wyrzucenie" przed inne okna (na wierzch). Najlepiej nic nie wpisywać — okienko pojawi się po kliknięciu na nim lewym przyciskiem myszy.



• WINBACKQUAL — klawisze, po przytrzymaniu których kliknięcie na okienko odsyła je za pozostałe.

▪ WINCLOSE — klawisz zamykający okno.

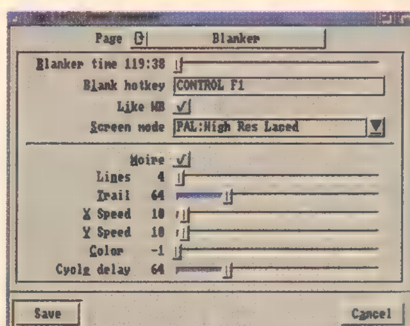
▪ WINZOOM — kombinacja klawiszy zmieniająca skokowo wielkość okna.

Oszczędzanie monitora

• SCRBLANK — wygaszacz ekranu, uaktywni się po pewnym czasie, który możemy zmieniać poniższą opcją.

▪ TIMEBLANK — czas, po którym ekran „wygaśnie".

• HOTBLANK — kombinacja klawiszy uaktywniająca blanker.



Inne użyteczne opcje

• BLACKBORDER — czarna ramka wokół czynnego obszaru ekranu.

• NOCLICK — wyłączenie klikania pustej stacji dysków.

▪ WILDSTAR — normalnie joker dowolnego łańcucha znaków wygląda tak: „#?". Po włączeniu powyższej opcji taki sam efekt da także wpisanie gwiazdki: „*" (tak jak w systemach Unix lub MS-DOS).

Opisałem tylko najważniejsze opcje *MultiCX*, programu który może radykalnie zwiększyć wygodę i komfort pracy z Workbenchem. Polecam go każdemu użytkownikowi A1200 bez rozszerzonej pamięci.

Autorem *MultiCX* jest Martin Berndt, program jest giftware i wymaga systemu minimum 2.0 (wskazany jest 3.0).

YT



SHAREWARE

Magic CX

„Magic" w tytule jest nieprzypadkowe. Program ten został wydany przez BASG (MagicWB, MUI). Tym razem mamy do czynienia z multicommodity, czyli kombajnem, łączącym w sobie funkcje wielu „pchełek".

W moim systemie króluje *MCP* (opis gdzieś w okolicy), a *MCX* jest uzupełnieniem. Dlaczego dwa kombajny naraz? Otóż, mimo że część funkcji tych dwóch programów się pokrywa, *MCX* posiada kilka cech, których nie ma *MCP* i vice versa. O używaniu *MCX* razem z *MCP* zadecydowała budowa tego pierwszego. Ma on mianowicie strukturę modularną. Sercem *MCX* jest tzw. serwer. Ma on niecałe 60 KB i zawiera najważniejsze funkcje. Serwer zarządza także szeregiem modułów realizujących różne zadania. W ten sposób, jeśli nie używamy danego modułu, nie jest on nawet ładowany do pamięci!

Celem tego i kilku sąsiednich tekstów jest przybliżenie Czytelnikowi przydatnych commodities, dlatego nie będę przepisywał instrukcji programu, a jedynie wymienię pokrótce cechy *MCX*, dzięki którym uważam ten program za wart uwagi.

Ciekawsze funkcje zawarte w głównym programie (serwerze):

• BLANKER — to jeden z największych atutów programu! Możemy zakazać programowi wygaszania ekranu, gdy wskaźnik myszy znajduje się w jednym z rogów ekranu, możemy także nakazać natychmiastowe włączenie blankera, gdy wskaźnik znajdzie się w innym rogu (wbrew pozorom jest to przydatne). Wyłączenie blankera możemy zabezpieczyć hasłem. Wygaszacz może być po prostu czarnym ekranem, może to być dimmer (ekran ulega ściemnieniu o zdefiniowaną wartość procentową). Gwoździem programu są jednak zewnętrzne moduły blankera. Jest ich 25 i każdy z nich można dowolnie konfigurować. Mamy tu klasyczny już rój, zegar, latające toastery, fajerwerki, fraktale, zabawę w „życie", labirynt (program sam rysuje sobie labirynt, a potem próbuje go pokonać), puzzle, pająki opanowujące nasz Workbench, gwiazdy, kółko i krzyżyk (komputer gra ze sobą) i wiele innych. Możemy wybrać jeden z modułów lub dowolną liczbę — komputer będzie je wybierał losowo. Oczywiście dany blanker zostaje załadowany do pamięci, dopiero gdy ma być użyty. Ponieważ co bardziej „szalejące" blankery zużywają sporo czasu procesora, możemy regulować ich priorytet. Uchroni to nas przed zabieraniem przez blanker czasu procesora np. programowi do renderingu, który właśnie coś liczy.

• CLOCK — na górnej belce Workbencha program wyświetli datę i/lub czas (tego brakowało w *MCP*), może też podawać koordynaty myszki oraz procentowy wskaźnik zajętości procesora. Co więcej, dane te mogą się pojawiać na dowolnym ekranie nie tylko WB.

• CPULOAD — okno z wykresem zajętości procesora.

• HOTKEY — możliwość wywoływania pewnych operacji za pomocą klawiatury.

• MISC — czyli różne funkcje, m.in. zastąpienie shiftu środkowym klawiszem myszki przy zaznaczaniu kilku ikon, wyłączenie klikania pustej stacji dysków, wildstar (patrz opis *MCP*) czy klikanie klawiatury.

Pozostałe opcje zarządzania ekranami i oknami za pomocą myszy (także trzyprzyciskowej) i klawiszy (sorry za rym).

Oprócz tego dostajemy 29 modułów zewnętrznych. Oto niektóre z nich:

• AREXX - *MCX* otwiera własny port Arexxa.

• ALARM — ustawiamy alarm na daną godzinę (może to być dźwięk lub requester ze zdefiniowanym tekstem). Można ustawić sobie wybijanie godzin, a nawet połówek i kwadransów.

• ANALOG CLOCK, CALENDAR — szeroko konfigurowalny zegar analogowy i kalendarz. Nie trzeba odpalać oddzielnego programu.

• ASSIGNWEDGE — patrz opis *MCP*.

• CYCLE2MENU — patrz opis *MCP*.

• FUNCTION KEYS — możliwość podpięcia komend pod klawisze funkcyjne.

• GRABBER — ściągaczka do systemowych ekranów i okien.

• MOUSE RELATED - modyfikacją działania myszy.

• NEWLOOKPROP — nowy wygląd proporcjonalnego gadżetu do przesuwania zawartości np. requestera asl.

• REKEYIT — możliwość zmiany shortcutów menu Workbencha — można zmienić stare dodać do pozycji, które dotąd shortcuta nie miały.

• TELEPHONE BILL — dla właścicieli modemów. Wylicza rachunek, jaki zapłacimy za połączenie. Szerokie możliwości konfiguracji.

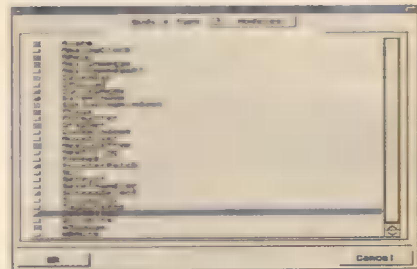
• TOOLALIAS — patrz opis *MCP*.

• UNIX DIRS — jeśli ktoś przyzwyczaił się do unixowych „." (bieżący katalog) i „.." (nadrzędny katalog), może je stosować w shellu.

• WBGAUGE — słupki zajętości dysku/partycji w okienkach — coś jak w systemie 1.3.

Autorem *MCX* jest Kai Iske, jest to program shareware i wymaga systemu minimum 2.0 (polecany OS 3.0). Do komfortowej pracy przyda się także trochę więcej pamięci i dysk twardy. Tekst oparty jest na wersji 1.2

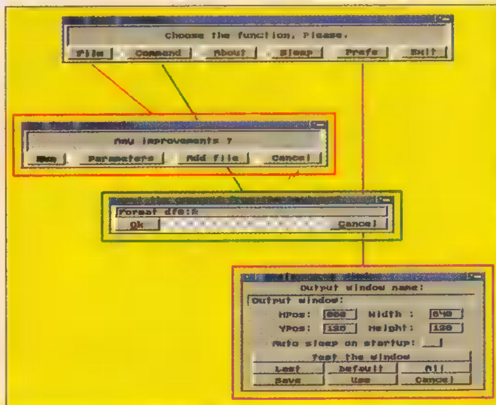
Rafał Belke



Run Tool

Przed Wami programik pozwalający na znacznie wygodniejszą pracę z systemem 1.3, choć posiadaczom nowszych OS także może się przydać.

Zacznijmy od początku. *Run Tool*, autorstwa Andrzeja Kucharskiego, jest nakładką na system, umożliwiającą bardzo wygodne uruchamianie programów, które nie posiadają ikon. Dzięki niemu można również wiele razy uruchomiać jeden program, zmieniając tylko parametry lub do jednego programu dodać inny, też w formie parametru (np. uruchomić *PPShow*, a jako parametry wybierać z systemowego menu różne grafiki). Po uprzednim zainstalowaniu (wszystko dokładnie opisane w dołączonej do programu instrukcji) programu i uruchomieniu, naszym oczom ukazuje się okienko z kilkoma gadżetami:



FILE — uruchomienie programu (z parametrami lub bez), używany jest systemowy requester;

COMMAND — dzięki tej opcji możemy wpisać z klawiatury odpowiednią komendę (to mi się w tym programie najbardziej podoba);

ABOUT — informacje o autorze;

SLEEP — „uśpienie" programu (korzystamy wtedy z klawiatury lub menu na górnej belce);

PREFS — ustalanie preferencji programu oraz okna, przez które *Run Tool* się z nami komunikuje;

EXIT — co to może być...?

Nie będę się tu rozdrabniać, gdyż wszystko bardzo szczegółowo opisane jest w instrukcji.

Co mi się podoba?

• Program korzysta z biblioteki gadtools.library (dołączona do archiwum), dzięki czemu pod starymi systemami będziemi mieli ładne okienka i gadżety.

• Opcja COMMAND pozwalająca na przyjemne wpisywanie komend.

• Wygodne uruchamianie programów (w szczególności tych, które nie posiadają swoich ikonek).

• Długość *Run Tool'a* (a raczej krótkość).

• *Run Tool* nie blokuje okna CLI, z którego został uruchomiony.

• Możliwość odpalania rozkazów z klawiatury, gdy program jest uśpiony.

• Bardzo dobra instrukcja (plik tekstowy).

Co mi się nie podoba?

• Podczas ustawiania preferencji program się wiesza.

• Nie udało mi się nagrać na dysk nowych preferencji (komputer się blokuje). Powyższych błędów nie ma w systemie 3.0 (na tym sprawdzałem).

Run Tool jest programem shareware. Opłata za jego używanie wynosi 7 PLN. Jego wersja „zubożona" pozbawiona jest możliwości używania programu, gdy jest on w uśpieniu.

Run Tool jest ciekawą propozycją zarówno dla użytkowników Amig z systemem 1.3, jak i tych z 2.0+ (możliwość łatwego uruchomienia programu z różnymi parametrami). Mimo kilku niedociągnięć program ten jest warty polecenia. *Run Tool* (w wersji nie zarejestrowanej) znajduje się na naszym bieżącym dysku Shareware.

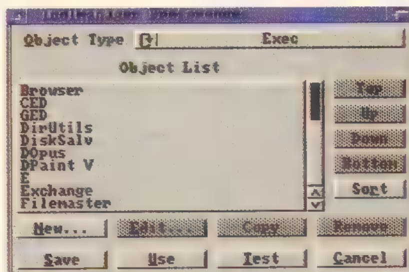
Sebastian „Dr. No" Kaczmarczyk



Tool Manager

Gdy około rok temu zainstalowałem w swojej Amidze dysk twardy, moja radość nie miała granic - wszystko zaczyna działać tak szybko i to bez zmiany dysków. Jednak po zainstalowaniu każdego programu, jaki wpadł w moje łapska, stwierdziłem, że coś jest nie tak, zająłem wprawdzie niewielką część dysku (420 MB nie tak łatwo zapełnić), jednak pojawił się problem szukania po niezliczonych katalogach potrzebnego programu.

Pół biedy z rzadko używanymi, ale każdorazowe otwieranie kilku katalogów, żeby się dostać do *CED-a* czy *FileMastera* może trochę zdenerwować. Rozwiązania poszukałem na Aminecie (właściwie nn niewielkiej jego części zgranej na VBS) wśród kilku ciekawych programów, jakie tam znalazłem najlepszy i oferujący najwięcej opcji okazał się *ToolManager*. Program ten pozwala uruchamiać ulubione narzędzia na kilka sposobów, ma jednak pewną wadę — zbyt dużo opcji. Wiem, że to brzmi trochę śmiesznie, ale początkujący użytkownik łatwo może się pogubić, dlatego postaram się opisać, jak skonfigurować ten program dla własnych potrzeb. *ToolManager* (dla oszczędności miejsca będę go nazywać *TM*) ma bardzo wygodny program konfiguracyjny, podzielony na kilka części (wybieranych gadżetem OBJECT TYPE), z których najważniejsza to:



EXEC

Zawiera listę programów, które można uruchomić z *TM*, można je porządkować gadżetami z prawej strony listy, dołączać nowe pozycje (NEW), zmieniać (EDIT) czy usuwać (REMOVE), można też zapisać aktualne ustawienia (SAVE), użyć je (USE) lub po prostu sprawdzić opcją TEST (bardzo dobry pomysł). Przy tworzeniu nowej pozycji z listy programów mamy do wyboru kilka opcji:

- OBJECT NAME — nazwa objektu, najprościej podać nazwę wywoływanego programu.
- EXEC TYPE — rodzaj wywoływanego obiektu, może to być program uruchamiany z DOS-u (CLI), program uruchamiany z Workbencha (WB), skrypt ARexxa czy nawet Dock TM (opis docków kilka linijek niżej).
- COMMAND — ścieżka dostępu do uruchamianego programu, najwygodniej kliknąć na gadżecik z boku i wybrać program przy użyciu requestera.
- HOTKEY — kombinacja klawiszy uruchamiająca program, opcja dla lubiących korzystać z klawiatury. Pozostałe opcje mają niewielkie znaczenie poza opcją.
- CURRENT DIRECTORY — jest to katalog aktualny podczas uruchamiania programu, czyli zwykle po prostu ścieżka dostępu do odpalanego programu.

IMAGE

TM umożliwia uruchamianie programu z graficznego Docku lub przez ikonę tworzoną na Workbenchu. Używa w tym celu animbrushy, które najłatwiej znaleźć na Aminecie lub stworzyć samemu np. *DPaintem*. Można użyć nawet wieloklatkowych animacji, ale odradzam taką zabawę (jest to bardzo pamięciożerne). Nowe obiekty tworzymy podobnie jak w EXEC: wybieramy obcję NEW, wpisujemy nazwę obiektu i ścieżkę dostępu do niego.

DOCK

Jednym z najważniejszych elementów w *TM* jest okienko z gadżetami uruchamiającymi programy lub inne docki. Umożliwia to stworzenie całego systemu docków. Mamy do wyboru kilka opcji:

- OBJECT NAME — nazwa docku.
- WINDOW TITLE — tytuł docku, lepiej nie wpisywać nic, zajmuje tylko miejsce i paskudnie wygląda.
- OPEN POSITION WINDOW — wygodny sposób na wybranie pozycji docku, otwiera gadżet, który można przesuwać po całym ekranie. Pozycję dockuu można też zmienić, wpisując inne cyfry do gadżetów niżej, ale jest to zdecydowanie mniej wygodne.
- COLUMNS — liczba kolumn w docku.
- ACTIVATED — jeśli opcja ta jest włączona, dock pojawi się na ekranie zaraz po uruchomieniu programu. Gdy tworzymy dock uruchamiany z innego docku, lepiej ją wyłączyć.
- TEXT — *TM* umożliwia wybranie czy w docku będą użyte gadżety tekstowe, czy obrazki z opcji IMAGE.
- VERTICAL — dock może być ustawiony pionowo (Vertical) lub poziomo.
- EDIT TOOL LIST — edycja listy programów w docku. Wybieramy program z wpisanych w liście EXEC, możemy też dołączyć do niego animbrush z list dostępnych w IMAGE (ale żeby je zobaczyć, musimy wyłączyć opcje TEXT w poprzednim okienku).

ICON

Pozwala umieścić na ekranie Workbencha ikonę, przez którą uruchamia się program. Jej tworzenie ogranicza się do wybrania programu z listy EXEC, animbrusha z IMAGE oraz pozycji ikony na Workbenchu.

MENU

TM udostępnia także jeszcze jedną bardzo użyteczną opcję pozwalającą na uruchamianie programów z workbenchowego menu TOOLS. Wystarczy podać nazwę opcji w menu oraz jaki program z listy EXEC będzie ona uruchamiać. Opcja ta nie jest wprawdzie tak rozbudowana, jak programy napisane wyłącznie w tym celu np. *ToolDaemon*, jednak w zupełności wystarcza.

Opisałem tylko najważniejsze opcje potrzebne do przystosowania *TM* do swoich potrzeb. Jeśli ktoś jest ciekaw do czego służą pozostałe, może to sobie sprawdzić w instrukcji programu. *ToolManager* jest niewątpliwie najlepszym i najbardziej rozbudowanym programem do szybkiego i wygodnego uruchamiania najczęściej wykorzystywanych programów. Używam go już od dłuższego czasu I jestem z niego bardzo zadowolony, ponieważ jest dla mnie bardzo ułatwiającym pracę dodatkiem do systemu operacyjnego.

Autorem *TM* jest Stefan Becker, program wymaga systemu minimum 2.0, zalecany jest OS 3.0.

YT



PS3M Recorder 1.3

PS3M Recorder jest programem freeware, przeznaczonym dla ludzi zajmujących się tworzeniem muzyki. Za jego pomocą tworzymy sampling... z modułu! Ten sposób jest idealny np. do tworzenia własnych sekwencji.

PS3M Recorder rozpoznaje następujące formaty modułów:

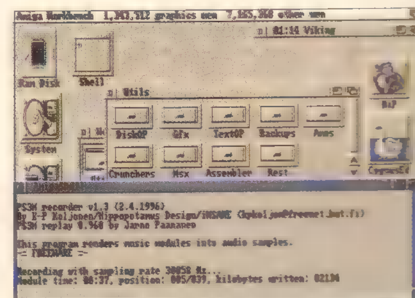
- ProTracker (MOD)
- FastTracker (FT)
- FastTracker II (XM)
- ScreamTracker III (S3M)
- MultiTracker (MTM)

Istnieje również możliwość wyboru formatu sampla (IFF stereo, IFF surround, AIFF 16-bit surround), ■ także jego jakości (zakres od 10000 do 60000 Hz).

Cóż, muzykiem nie jestem, jednak sądzę, że programik ten (żeby nie rzec – pchełka — 39 KB!) przypadnie do gustu każdemu, kto muzyką zajmuje się na co dzień. W końcu Amiga posiada tylko cztery kanały... Dzięki *PS3MRec* kilka kanałów zgrywamy w jednego sampla! Co to oznacza, tłumaczyć Wam chyba nie muszę.

Ranger

PS. *PS3M Recorder* działa na każdej Amidze, jednak jeśli chcesz mieć komfort pracy — musisz mieć HD.



Scena cz. 7

czyli swaper o swaperach

Przydałoby się napisać trochę szerzej o swapingu. Osobiście z tą profesją miałem mało wspólnego, więc poprosiłem o pomoc jednego ze znanych mi swaperów.

K: Przemysław Korpysz Korball

F: Tomasz Frontczak Franckey

F: Coraz więcej młodych ludzi chce dostać się na arenę sceny. Najczęściej wybiera sobie za funkcję swaperstwo. Czy uważasz, że robią dobrze, czy nie lepiej zacząć od czegoś innego? Wiele osób mniema, że swaping jest najłatwiejsza formą „życia na scenie".

K: Temat rzeka. Moim zdaniem każdy początkujący scenowiec powinien zacząć od jakiejś produktywnej funkcji. Taką funkcją dzisiaj na pewno nie jest swaping. Dlaczego? Obecnie działalność swaperów w kierunku spreadowania produkcji jest znikoma, ponieważ mamy teraz Internet i modemy i to właśnie tędy są spreadowane produkcje. Wybierając funkcję swapera, można się bardzo szybko wypalić i pobyt na scenie może nie być zbyt długi. Swaping w gruncie rzeczy to bardzo ciężka forma scenowania. Żeby być dobrym swaperem, trzeba mieć dużo kasy. Odwiecznym problemem swapera są znaczki i obecnie ciężko jest wszystkim, bo i poczta zwraca na nie większą uwagę i nie można sobie pozwolić na bezmyślne ich fakowanie. Czasu nie potrzeba zbyt wiele, ot tyle, żeby nagrać stuff i wysłać list. Lecz jak zwykle scena i tu ewoluowała i teraz swaperów ocenia się w wielu kategoriach: czy pisze długie i fajne listy, czy jest szybki, czy podsyła hot stuff. Teraz, żeby być dobrym swaperem, trzeba albo błyskawicznie rozsyłać stuff, albo nie być zbyt szybkim, ale za to pisać fajne listy.

F: Mimo wszystko i tak kupa ludzi będzie się pchała na swaperów. Może powiedz czego powinni unikać, jakich błędów nie popełniać i w ogóle jak zacząć, żeby już na samym wstępie nie dostać wilczego biletu.

K: Jedyną radę, jaką mogę dać to to, żeby się nikomu nie narzucać i nie pisać od razu do ludzi z pierwszej dziesiątki chartsów. Prawie na 100% człowiek ten początkującego scenowca zignoruje. Dlaczego? Ponieważ „nowy" nie ma niczego do zaoferowania. Mało prawdopodobne jest, żeby cały czas miał hot stuff i żeby od razu pisał fajne listy, bo tego trzeba się nauczyć i praktyka w postaci listów od wnusia do babuni nie wystarczy. Tu trzeba się wykazać dużym sprytem i mieć też trochę szczęścia, aby zostać zauważonym. Najczęściej efekty widać dopiero po roku, co wielu początkujących zraża do swapu. Należy więc najpierw pisać do ludzi za swojego kręgu, tzn. do początkujących. Takich poznać po advertach, gdzie wypisują hasła typu FRIENDSHIP RULES czy AMIGA FOREVER. Tego u doświadczonych swaperów w advertach nie ma, bo z biegiem czasu zdają oni sobie z tego sprawę, że jest to co najmniej niemądre. Problem jest też z listami, bo większość pisze dwa, trzy zdania na papierze i to wszystko. Takim osobom radzę trochę się do tego listu przyłożyć i napisać coś o sobie, zaznaczając, że jest się początkującym, bo to zawsze przychylniej osobę, która ma na taki list odpowiedzieć, nastawia. Należy też dodać dysk, nagrywając tam jakiś stuff. List bez dysku przeważnie zostaje bez odpowiedzi. Czasem dzieje się tak, że i list z dyskiem pozostaje bez odpowiedzi, ale to jest rzecz normalna w swaperskim fachu i nie należy się zbytnio przejmować. Należy się pogodzić z tym, że nie zawsze dostanie się odpowiedź i nie należy od razu tego kogoś bluzgać, że złodziej itp.

F: Niech więc początkujący na razie dadzą sobie spokój z pisaniem do elity. A skoro tak już mówimy o czołówce swaperskiej, to powiedz coś o polskiej i światowej elicie swaperskiej. Jak to wygląda i kto jest „the best". Jacy Polacy są najbardziej znani za granicą i czy goszczą na zachodnich chartsach?

K: Zaznaczam, że jest to moja subiektywna wypowiedź i nie należy się na niej zbytnio wzorować, ponieważ ktoś inny może mieć całkowicie odmienne zdanie. Według mnie najlepsi w swaperskim fachu za granicą są Trasher/Artork, Case78/Scoopex i Qba/Nah-Kolor/Anadune, a w Polsce ten sam Qba. Jest jeszcze dużo innych, bardzo dobrych, ale chyba ci trzej najbardziej się dla sceny przysłużyli. Wymieniłem tylko tych aktywnych, bo jest wiele sław, ale ci ludzie obecnie zbyt wiele wspólnego ze sceną nie mają.

F: Teraz pytanko „prosto z mostu". Czy wyobrażasz sobie scenę bez swaperów?

K: Tak. Obecnie jest to możliwe dzięki, wspomnianym już przeze mnie, modemom i Internetowi. Chyba nie takiej odpowiedzi się spodziewałeś, he, he.

K: Na koniec chciałbym pozdrowić wszystkich moich znajomych ze sceny, nie wyróżniając nikogo.

FRANCKEY & KORBALL

Aminet na CD32

Artykuł ten jest przeznaczony dla posiadaczy nie rozszerzonej CD32, którzy spotkali się z problemami przy próbie skorzystania z kompaktów, które się nie bootują. Tekst jest maksymalnie łopatologiczny, proszę się nie śmiać.

Z [illegible] się Aminetem. Kompakty te nie uruchamiają się same, nie pomoga [illegible] Aminet CD. Potrzebna nam będzie płyta Demo 2 i [illegible] kompakt, z którego da się uruchomić RAD dysk. [illegible] płytę Demo 2 wgrywamy Workbench, klikamy na ikonę DEMO 1, później na szufladę z napisem 3.0, dalej STORAGE, DOSDRIVERS i na ikonę RAD. Jeśli w [illegible] znalazł się [illegible] myszy możemy [illegible] za pomocą joypada. Zamykamy dwa ostatnio otwarte okna (klikając lewym przyciskiem na gadżet w lewym-górnym rogu okna). W tym czasie [illegible] pojawi się ikona z napisem RAM [illegible] wirtualny dysk o pojemności [illegible] KB. Aby powiększyć nieco jego pojemność, trzeba go sformatować w FastFileSystemie. W tym celu klikamy na niego raz lewym przyciskiem myszy i z górnego menu prawym przyciskiem wybieramy FORMAT DISK. W oknie, które się ukaże, zaznaczamy lewym przyciskiem kwadracik z podpisem FAST FILE SYSTEM i [illegible] z PUT TRASHCAN. Później wciskamy FORMAT. Po sformatowaniu nasz dysk będzie nosił domyślną nazwę Empty. Teraz klikamy raz lewym przyciskiem na okno 3.0 i prawym przyciskiem wybieramy z górnego menu SHOW ALL FILES. W [illegible] szuflad. [illegible] szuflady z [illegible] S i C na ikonę naszego dysku [illegible]. Otwieramy jego okno i znów z górnego menu wybieramy SHOW ALL FILES. [illegible] szuflady C i S. Po otwarciu szuflady S kasujemy [illegible] ce. [illegible] DELETE. [illegible] potwierdzamy naszą decyzję, klikając na OK. Po wykasowaniu [illegible] okno S i otwieramy szufladę C. Tu kasujemy wszystkie [illegible] AddBuffers, [illegible] vers, [illegible] Copy, Delete, Execute, [illegible] Prefs, List, LoadWB, MakeDir, Mount i [illegible].

Teraz w oknie DEMO 2 otwieramy szufladę 2.1 i wybieramy z górnego menu SHOW ALL FILES. Otwieramy tam szufladę C, [illegible] Version do katalogu C na naszym dysku, i na koniec z szuflady LIBS w oknie 2.1 przenosimy do okna Empty [illegible].

[illegible] Demo 2, sprawdź [illegible] programem, który czyta pliki tekstowe [illegible] MuchMore z katalogu C [illegible] RAD-u pliki, które [illegible].

Wciskamy RESET, [illegible] się z RAD-u. Teraz wkładamy Aminet, [illegible] wyskoczy [illegible] ikona i [illegible] na niej [illegible] okna, które się [illegible] PREFS, później [illegible] VOLUMES [illegible]

[illegible]

Jak z CD32 zrobić komputer?

ZERÓWKA

Wbrew tytułowi tekst ten nie jest przeznaczony tylko i wyłącznie dla posiadaczy CD32, sporo informacji może być wykorzystane przez właścicieli innych Amig. Zachęcam zatem wszystkich Amigowców, zwłaszcza początkujących, do uczestnictwa w tym kursie. Kurs nasz zaczniemy od zerówki, wyjaśniając znaczenie i sposób wykonania każdej operacji.

Na początek należy skompletować odpowiedni soft i hard. Najważniejszym osprzętem jest mysz, więc każdy kto myśli o poważniejszym wykorzystaniu swojej konsoli musi zainwestować te 30 zł. Można użyć dowolnej myszki amigowej (nie kombinować z myszkami od PC). Od pierwszej klasy potrzebna będzie także klawiatura, więc czeka Was kolejna inwestycja (ok. 100 PLN). Jeżeli zaopatrzymy się w odpowiednią przystawkę, możemy podłączyć klawiaturę pecetową.

Niezbędny soft podzieliłem na trzy części. W zależności od naszych potrzeb należy dokonać wyboru z jednej z tych grup:

1 — Kompakty samouruchamiające się (BOOT-ujące), lecz nie zawierające programu NORESET. Są to przeważnie starsze produkcje, kierowane głównie do użytkowników CDTV. Ich zaletą jest z reguły niezbyt rozbudowana sekwencja startowa, przez co są szczególnie polecane dla osób posiadających jedynie mysz. Należą do niej tytuły, takie jak: *Demo Collection* czy pierwsze części serii *CDPD*.

2 — Kompakty zawierające program NORESET (z reguły uruchamiany podczas startu), polecany szczególnie dla posiadaczy klawiatur i mniej ambitnych „operatorów myszek". Są to nowsze produkcje z rozbudowaną sekwencją startową. Należą do niej takie CD-ROM-y, jak nowsze z serii *CDPD* lub *Scena PL*.

3 — Kompakty zawierające programy komunikacyjne. Przeznaczone dla osób posiadających dostęp do drugiej Amigi. Do tej grupy należy np. *Network CD*.

Ważne jest, aby zakupiony kompakt był bootowalny (samoczynnie uruchamiał system po włączeniu konsoli). Oczywiście musi to być CD-ROM z programami użytkowymi.

Jeżeli posiadamy już niezbędny hard i soft, czas na pierwszą lekcje. Na początku kilka słów o programie *NoReset*. Jak wiadomo, otwarcie klapki czytnika CD32 powoduje automatyczny reset urządzenia. Miało to być ułatwieniem (gdy zmieniamy kompakty z grami, konsola wykonuje reset i jest gotowa na następną gierkę), ale w zastosowaniach użytkowych jest wręcz odwrotnie. *NoReset* likwiduje automatyczny reset, przez co teoretycznie można po odpaleniu systemu z bootującego się kompaktu włożyć do czytnika inną płytkę i korzystać z jej zasobów. Taka jest teoria, lecz w praktyce trik ten ma wiele ograniczeń, przez co nie spełnia często naszych oczekiwań. Nie można na przykład w ten sposób uruchomić żadnego programu na „Aminecie" posiadającego własną ikonę, podczas gdy uruchomienie programów bez ikon nie sprawia żadnego problemu. Drugą wadą jest fakt, że uruchamiany program wszystkich niezbędnych plików systemowych będzie szukał na kompakcie, z którego wystartowała nasza konsola (gdyż jest on dla komputera dyskiem systemowym). Zapewnia to nam rozrywkę posiadaczy Amig z jedną stacją dysków (tu będzie kompaktoteka zamiast dyskoteki). Dodatkową atrakcją jest fakt, że po którymś tam przełożeniu kompaktu nasza Amiga potrafi się zawiesić. Jeżeli ktoś jest jednak zbyt leniwy, aby założyć RAD (o tym, co to jest będzie za chwilkę), to dam pewną radę. Aby uniknąć kompaktoteki, można użyć pewnego triku. Po uruchomieniu programu, którego zamierzamy używać, nie zmieniamy kompaktu, lecz wybieramy jak najwięcej opcji. Np. po uruchomieniu programu do oglądania obrazków obejrzyjmy IFF-a, JPG-a i GIF-a, a dopiero później zmieńmy kompakt. Operacja ta powinna spowodować wczytanie potrzebnych bibliotek do pamięci komputera, co czasami uwalnia nas od przekładania kompaktów. Niestety, trik ten nie zadziała z każdym programem.

Alternatywą dla programu *NoReset* jest RAD. RAD to pewnego rodzaju „wirtualna" dyskietka. Podobnie jak prawdziwa dyskietka, posiada tracki i sektory, lecz istnieje tylko i wyłącznie w pamięci komputera. Jedną z jego cech jest odporność na reset. Jeżeli go założymy, to po resecie komputer spróbuje najpierw wystartować z CD-ROM-u (czytnik w CD32 ma wyższy priorytet), a gdy to będzie niemożliwe (brak kompaktu lub kompakt nie bootujący się) wystartuje z RAD-u. Przepis na spreparowanie takiego bootującego RAD-u znajdziecie w oddzielnym artykule, obok.

Gdy wszystko zostało skopiowane, można podnieść klapkę czytnika i nacisnąć Reset. Jeżeli wszystko zrobiliśmy dobrze, to po kilku sekundach powinien pojawić się ekran Workbencha. W przypadku pojawiania się komunikatów w stylu „Please insert volume..." klikamy na Cancel. Jeżeli utkniemy w DOS-ie, to znaczy że sekwencja startowa nie odnalazła w RAM_0 potrzebnych plików. Należy wtedy przeczytać czego dotyczy ostatni komunikat widoczny na ekranie i po zamknięciu klapki, naciśnięciu resetu i uruchomieniu Workbencha z CD-ROM-u przekopiować odpowiedni plik z kompaktu do RAD-u. Należy pamiętać o umieszczaniu ich we właściwym miejscu, tj. pliki z katalogu Libs kompaktu w katalogu Libs RAD-u, z C w C itp. Po tej operacji podnosimy klapkę, naciskamy reset i czekamy na Workbencha. Gdyby, mimo wielu wysiłków, nie udało się wejść do Workbencha, to znaczy że albo nie potrafimy odnaleźć potrzebnego pliku, albo też sekwencja startowa jest napisana w sposób uniemożliwiający start z jej pomocą z urządzenia innego niż kompakt.

Załóżmy, że udało nam się znaleźć w Workbenchu, więc od tej pory możemy zmieniać kompakty bez resetowania konsoli. Ciągle jednak nie wiemy, co nam to daje? Posiadamy niecały 1 MB wolnej pamięci, możemy zatem uruchomić tylko programy zadowalające się tą ilością Ramu. Można uruchomić playera modułów i posłuchać muzyczek, viewera i obejrzeć obrazki lub włożyć *Aminet* i pokusić się o uruchamianie prostych gierek, a nawet animacji.

W wypadku serii *Aminet* w grę wchodzą tylko *Aminety* wydane przez firmę **Schatztruche** (wszystkie *Sety* i single od bodajże piątego wzwyż). Do starych *Aminetów* konieczna jest klawiatura. Nowe *Aminety* pozwalają na dostęp do dowolnego programu za pomocą AmigaGuide (plik Index). Uruchomienie gry lub wyświetlenie obrazka polega na kliknięciu na jego nazwie. „Aminet Set 1" i prawdopodobnie kilka starszych aminetowych singli firmy Schatztruche wymagają tylko jednej biblioteki amigaguide.library. Ponieważ nie z każdą wersją tej biblioteki można uruchomić AmigaGuide na Aminecie, najlepiej skopiować ją do RAD-u z katalogu Tools/Libs1 z „Aminetu". Długość tego pliku powinna wynosić więcej niż 60 KB. Można to sprawdzić, klikając jednokrotnie na jej ikonie i wybierając z górnego menu opcję Icons/Information. Nowsze „Aminety" nie wymagają żadnych bibliotek.

Na koniec zgodnie z obietnicą podam jakie pliki są potrzebne przy startowaniu z różnych kompaktów i używanych przez popularne programy (poza katalogami C i S).

Demo Collection 2 — version.library w Libs.

Scena PL — version.library i diskfont.library w Libs oraz katalog Fonts zawierający katalog Topazpl i plik topazpl.font.

Network CD, *CDPD 1* i *2* — nie można uruchomić RAD-u bez klawiatury.

Dźwięki i moduły — w C skasować lha, lharc, dms, installer i skopiować noreset, setpatch, version. Version.library umieścić w Libs. Po uruchomieniu systemu Workbench jest zasłonięty przez okno AmigaDos, które należy maksymalnie zmniejszyć.

Viewtek (często oznaczany jako *VT*) — program do oglądania grafik. Wymaga asl.library i iffparse.library.

PPshow V4.0 i wyższe — program do oglądania grafik szybszy od *Viewteka*, niestety trudno dostępny. Wersje poniżej 4.0 są czasami w C, lecz bez żalu można je skasować. Wymaga reqtools.library, powerpacker.library i iffparse.library.

HippoPlayer — wygodny w użyciu i dobry player. Wymaga reqtools.library i powerpacker.library.

Dla wytrwałych czytelników mały bonus. Jeżeli posiadasz kompakt z grami *Pinball Fantasies/Sleepwalker*, to załóż RAD, z następnie na kompakcie z grami odszukaj plik o nazwie demo. Kliknij dwukrotnie i zobacz, co twórcy tego kompaktu ukryli przed Tobą.

Leszek Gawerski



Po kompaktowym szaleństwie wracamy do dyskietek. Oto zawartość dysku **ACS_8**:

• **LegionEd**. Programik do podkręcania save'ów w grze *Legion*. Autorem *LegionEda* jest Halgir, program jest freeware i wymaga systemu minimum 2.0.

• **RunTool**. Przydatne narzędzie, opisywane w bieżącym numerze. Program jest shareware, działa pod każdym systemem, jego autorem jest Andrzej Kucharski. Po więcej szczegółów odsyłam na stronę 40 lub do polskiej instrukcji zawartej na dysku.

• **Testament Save**. Obiecane w zeszłym numerze save'y do gry *Testament*, podkręcone specjalnie dla Was przez R2D2.

• **WormsShell**. Ciągle oczekujemy na *Director's Cut*, a na razie mamy dla Was program autorstwa Bena Hutchingsa, poprawiający błędy w grze *Worms* i dodający kilka interesujących ulepszeń. Gra *Worms* nie jest przykładem perfekcyjnie napisanego programu, na przykład wiesza system po wyjściu do Workbencha i w innych sytuacjach, gdy zwęszy czytnik CD (a dokładniej cd.device), myśli że ma do czynienia z CD32 i przełącza sterowanie na joypad (odłączając klawiaturę). Te i kilka innych buraków naprawia *WormsShell*. Teraz o poprawkach. Jeśli gra nie potrafi prawidłowo rozpoznać konfiguracji, można to na niej wymusić. Jeśli ktoś ma wersję CD gry *Worms*, a nie ma CD32 ani joypada, będzie mógł pograć myszką i klawiaturą. I vice versa — jeśli ktoś ma np. A1200, joypad i nie lubi klawiatury, może wymusić na grze sterowanie joypadem. Można zdefiniować liczbę każdej dostępnej w grze broni bez grzebania za każdym razem w opcjach, a także sprawić, że *Worms* będzie się uruchamiać od razu w SHEEPMODE. Można także definiować banki sampli, którymi posłuży się gra. To tylko najważniejsze atrakcje, wszystko jest dokładnie opisane w angielskiej instrukcji dołączonej do programu.

Teraz wymagania. *WormsShell* wymaga wersji „normalnej" lub CD gry *Worms*, systemu 2.0+ i dysku twardego. Jeśli zainstalowałeś już *Worms* na HD, program doinstaluje tam swoje pliki. Jeśli nie, skorzystaj z instalera *WormsShell* – zostanie zainstalowana i gra, i program, i to w „czystszy" sposób niż za pomocą oryginalnego skryptu, rozprowadzanego z grą. *WormsShell* instaluje także wersję CD gry *Worms* na HD, natomiast NIE INSTALUJE SIĘ NA DYSKIETKACH Z GRĄ, więc jeśli ktoś jeszcze nie ma dysku twardego, obejdzie się smakiem. Program używa standardowego *Installera* — jego wersja co najmniej 43 musi znaleźć się na Waszych twardzielach. Ponadto, jeśli chcecie grać joypadem, musicie mieć lowlevel.library v40+, a jeśli chcecie podczas gry słuchać muzyki z CD, w DEVS: powinien siedzieć sterownik cd.device.

Program *WormsShell* jest freeware.

• **Instalery do gier: Assassin , Body Blows, Body Blows Galactic AGA, Primal Rage i Zool.**

Prosicie o programy instalujące Wasze ulubione gry na twardzielu — proszę bardzo, oto kolejna ich porcja. Autorem instalera do *Primal Rage* jest Grzegorz Bachanek, autorem pozostałych jest Jean Francois Fabre. Aby zainstalować którąś z powyższych gier, należy wystartować system z dysku twardego i (po włożeniu naszej dyskietki) przenieść odpowiednią szufladę z dyskietki na HD, w miejsce gdzie chcemy zainstalować grę. Następnie uruchamiany instaler i postępujemy zgodnie ze wskazówkami (czyli wkładamy do stacji kolejne dyskietki z daną grą).

Pora na wymagania. Wszystkie zainstalowane gry powinny chodzić na każdym procesorze i w każdym systemie (choć w przypadku *Primal Rage* i *Zoola* autorzy nie są pewni, czy gry ruszą pod OS 1.3). Cały „feler" leży w ilości pamięci. Zainstalowany *Assassin* i *Zool* wymagają po 3 MB, oba *Body Blows* ruszą przy 4 MB RAM, a *Primal Rage* potrzebuje 6 MB.

• **Spis Opisów**. Lista wszystkich opisywanych w *ACS* i w starszych magazynach naszego wydawnictwa amigowych gier, programów, sprzętu i cedeków. Pomoc dla wszystkich poszukujących np. dokładnych opisów do starszych gierek — dowiecie się, który archiwalny numer kupić.

• **Spis Dysków *ACS***. W dokumencie AmigaGuide przedstawiona została zawartość wszystkich dotychczasowych dysków naszego shareware house'u.

Rafał Belke

• Dyski ACS_x wychodzą regularnie, wraz z każdym numerem pisma, natomiast dyski specjalne (ACS_Sx) będą się pojawiać okazyjnie.

• Dyski naszego shareware house'u (ACS_x, ACS_Sx) kosztują po 4 zł plus koszty przesyłki i można je zamawiać (telefonicznie lub listownie):

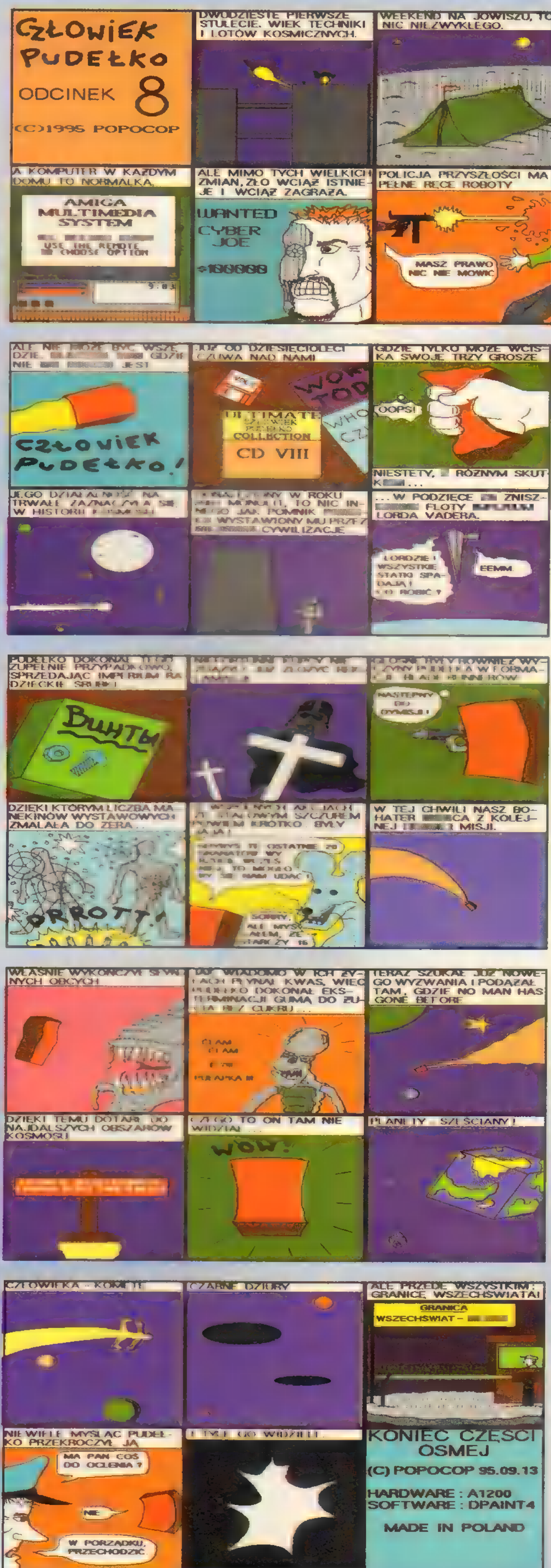
PROLINE

PO Box 36

05-400 Otwock

tel. (0-90) 20-86-14 (od 13:00 do 22:00)

• Jeśli ktoś zamierza zaprenumerować nasze pismo, może zrobić to wraz z dyskami regularnymi (ACS_x). Cena dysków wyniesie wtedy tylko po 2 zł i odpadają koszty przesyłki. Szczegóły w dziale prenumeraty.



Prenumerata

Nasz wspaniały magazyn nie dociera do kiosku w Twoim miejscu zamieszkania? Masz dosyć codziennego biegania do kiosku, by zapytać, czy wyszedł nowy numer? Oto rozwiązanie: PRENUMERATA!

JAK ZAMAWIAĆ PRENUMERATĘ

Można zamówić 3 lub 6 kolejnych numerów *Amiga Computer Studio*. W tym celu należy przesłać określoną niżej sumę przekazem pocztowym na adres redakcji:

CGS — Computer Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Na przekazie należy też CZYTELNIE podać swój adres (najlepiej drukowanymi literami), a także WYRAŹNIE zaznaczyć tytuł magazynu, liczbę zeszytów i numer, od którego chce się rozpocząć prenumeratę. Na przykład ZAMAWIAM 6 NUMERÓW *AMIGA CS* POCZĄWSZY OD 3/97.

Prenumerata pisma kosztuje trzy- lub sześciokrotność kwoty 2,80 zł.

DYSKI SHAREWARE

Dla wszystkich prenumeratorów niespodzianka: wraz z naszym magazynem można zaprenumerować dodatkowo dyski naszego shareware-house'u. Należy wtedy wyraźnie to zaznaczyć na przekazie. W prenumeracie nasze dyski mają specjalną cenę 2,00 zł. Koszt prenumeraty dysków wynosi trzy — lub sześciokrotność tej sumy w zależności od ilości zaprenumerowanych numerów pisma. Dysków nie można zaprenumerować oddzielnie – bez prenumeraty pisma, za to można je kupować oddzielnie, ale wtedy cena jednego takiego dysku wynosi 4,00 zł plus koszty przesyłki i zamawia się je pod adresem firmy **PROLINE** (szczegóły w dziale shareware). **NIE PRZYSYŁAJCIE NAM ZAMÓWIEŃ NA POJEDYNCZE DYSKI SHAREWARE!!! TYM ZAJMUJE SIĘ FIRMA PROLINE!**

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier zwłaszcza ze strony świeżo upieczonych amigowców, informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pism *Computer Studio, Gry Komputerowe, Wydanie Specjalne Computer Studio* oraz oczywiście *Amiga CS*, w których można znaleźć wiele pozycji, o które prosicie. Pełna lista znajduje się na naszym dysku shareware.

Archiwalia można zamawiać na oddzielnych przekazach lub przy okazji prenumeraty.

Cena numerów archiwalnych wszystkich wymienionych wyżej magazynów wynosi 1,50 zł + koszty przesyłki (0.75 zł za 1 egz.; 1,00 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 egz). Wyjątkiem są trzy ostatnie numery *Amiga Computer Studio* – na nie obowiązują ceny detaliczne.

JAK ZAMAWIAĆ – PRZYKŁAD

Chcę zaprenumerować sześć kolejnych numerów *Amiga Computer Studio*. Interesują mnie także dyski shareware. Ponadto brakuje mi numerów 4/96 i 7/96.

Idę na pocztę i biorę (za darmochę) blankiet przekazu pocztowego. Siadam spokojnie w domku i wpisuję w zaznaczone pola dokładne adresy: mój i redakcji. Po drugiej stronie piszę ZAMAWIAM SZEŚĆ NUMERÓW AMIGA CS WRAZ Z DYSKIETKAMI SHAREWARE OD NUMERU 3/97. ZAMAWIAM AMIGA CS 4/96 i 7/96. Piszę to na wszystkich odcinkach.

Teraz pora obliczyć sumę do zapłacenia. Po kolei:

Sześć numerów *Amiga CS*: 6 x 2,80 = 16,80 zł;

Sześć dysków shareware: 6 x 2,00 = 12,00 zł;

Numery archiwalne x 1,50 = 3,00 zł;

RAZEM: 31 zł 80 gr.

Starannie wpisuję sumę do przekazu, wyciągam od mamusi kasę (warto wziąć trochę więcej, bowiem Poczta doliczy parę groszy za usługę) i biegnę na pocztę. Prawda że to proste?

KONKURS

Witaj w naszym stałym konkursie!

Twoje zadanie polega na przeczytaniu poniższego tekstu i odgadnięciu, o jakiej grze mówi. Jeśli znasz odpowiedź, prześlij ją na kartce pocztowej na adres podany w stopce. Nie zapomnij o naklejeniu znajdującego się poniżej kuponu oraz o podaniu typu posiadanej Amigi.

Rozwiązaniem konkursu sprzed dwóch numerów jest gra *Alien Breed 3D II — The Killing Grounds.*

Nagrody wylosowali:
- *Strefa Ciemności* — Adam Wojciechowski, Warszawa
- *Taekwondo Master* — Grzegorz Chojnacki, Wysokie
- *Microcosm* — Marcin Wysokiński, Warszawa

Dzisiejszymi nagrodami są:
- *Pechowy Prezent*, ufundowana przez firmę **Mirage**
- *Eskadra*, ufundowana przez firmę **LK Avalon**
- *Fears*, ufundowana przez firmę **Marksoft**

A oto zagadka, której rozwiązanie za dwa miesiące. Jej autorem jest Ijon Tichy.

Rozsiadłem się wygodnie w fotelu, z lampką wina w ręku. Możliwe, że ostatni raz w życiu. Mam za mało wojska, aby obronić tę bazę. A było tak dobrze: miałem znaczną przewagę, więc uruchomiłem małą ofensywę. No dobrze, ofensywa to może trochę zbyt mocne słowo, powiedzmy że to był silny atak. Nie wiedziałem jednak, że ci „żołnierze" to tacy partacze. Musiałem się czymś Bogu paskudnie narazić, skoro tę ofensywę, przepraszam, atak rozbiły w proch CZTERY oddziały lekkiej artylerii. Cztery! To nie powinno się nigdy zdarzyć! Ale niestety zdarzyło się. Piechota, wozy bojowe, nawet samoloty. Teraz to wszystko leży, płonie, dymi, ale przeważnie krwawi, niestety. Zginęło wielu młodych Francuzów. Znowu. A zresztą, co mnie oni obchodzą, teraz moim największym problemem jest ocalenie własnego tyłka. Jak należało się spodziewać, zaraz po rozbiciu moich oddziałów ruszyło silne, niemieckie kontrnatarcie. Są już całkiem blisko i nie sądzę, aby te resztki mojej piechoty mogły ich powstrzymać. Do jasnej anielki, mogliby na chwilę przerwać, człowiek nie może się skupić! Uciec się stąd nie da, otoczyli bazę. Może ewentualnie konno lub pieszo przez las, ale zapewne uważnie pilnują, abyśmy się im nie wymknęli. Pozostaje tylko czekać na posiłki i... mieć nadzieję. Oho, ucichło. Niedobrze, to może oznaczać tylko jedno. Miałem rację, słyszę na podwórzu jakieś okrzyki po niemiecku. Stłumione uderzenie, potem jeszcze jedno i głośny trzask. Dopiłem wino, przypasałem szablę i w tym momencie do pokoju wpadło kilku Niemców. Wyprowadzili mnie na zewnątrz. Stała tam już cała załoga bazy. Nie było Pierre'a, mojego adiutanta. Może próbował uciec? Nieważne, dla nas to i tak koniec wojny. A może i życia?

KUPON KONKURSOWY
AMIGA CS
2/97

INTERFACE

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami — tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne — nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu „INTERFACE" Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno — listy i kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS, w przeciwnym razie Jasio zagarnie je do Gier Komputerowych.

KONTAKT

• Swapper (A500) poszukuje nowych kontaktów. 100% odpowiedzi.
Mr. Jinks/??? — Paweł Cichocki,
ul. Traugutta 14/10, 22-600 Tomaszów Lub.

• Nawiążę kontakt ze wszystkimi ludźmi, którzy interesują się demami, modułami, gfx, magami i oczywiście grami! Preferowani są ludzie zdecoi zaktywowani, w dodatku równie pokręceni jak ja. Wysyłajcie listy na dysku bez polskich fontów.
Malefactor/Pentagram,
ul. Chorwacka 64/5, 51-107 Wrocław.

• Pomocy!! Kupiłem A500 bez dysków systemowych. Pilnie potrzebuję Workbench 1.3 w zamian oferuję wybrany program z mojego 400 dyskowego zbioru. PILNE. Nawiążę także kontakt z innymi użytkownikami Amig 500 w celu wymiany oprogramowania.
Rafał Gałda, ul. Kolejowa 21/4,
72-510 Międzyzdroje

ZAMIENIĘ

• Amigę 500, 2,5 MB RAM, KS 1.3/3.1 z emulatorem PC ATOnce Classic oraz monitor kolorowy Philips 8833II na A600 z HDD (min. 80 MB) lub sprzedam za 100 zł.
Ryszard Gajda, ul. Wrocławska 102/2,
41-902 Bytom, tel. (032) 182-46-36

• Zestaw do łączenia CD-32 w sieć — COMMUNICATOR II na jakieś gierki do CD-32 lub sprzedam za 70 zł.
Michał Olejarski, ul. Grodzka 72/14,
38-400 Krosno, tel. (013) 436-49-77

• Gry „Ports Of Call" i „Pizza Tycoon" na grę „Civilization PL" lub „Colonization" lub „K-240" lub „Theme Park (A600)".
Jacek Pospychała, ul. Zjednoczenia 302/11,
62-003 Biedrusko, tel. (123-161) 37-37

KUPIĘ

• Pakiety „AmosPRO AGA"; „Amos Turbo"; „E"; „C"; „Pascal" i „Blitz Basic II. Poszukiwany grafik — zawsze aktualne.
Przemysław Szymik, ul. Lompy 8/3/5,
44-120 Pyskowice

SPRZEDAM

• Amigę 1200, HDD Caviar 850 MB, 4 MB Fast (Elbox — gwarancja do 11.12.98), CD-ROM 4x Toshiba, 10 kompaktów, VBS, 2 kasety, ponad 320 dysków, ponad 370 czasopism. Cena: 2300 zł.
Marcin Trusz, ul. Sienkiewicza 2/13,
23-400, Biłgoraj, tel (0-84) 86-15-11 (po 16)

• Amigę 1200, HDD Caviar 850 MB na gwarancji, monitor 1085S, pokrywa na klawiaturę, pudełko na 100 dysków, 250 dyskietek, ok. 300 MB oprogramowania (gry i użytki), literatura, czasopisma, joystick. Cena: 1800 zł.
Sebastian Szachnowski, tel (0-77) 12-77-53

• Amigę 1200, twardy dysk, joystick, mysz, kilkadziesiąt dyskietek, literatura. Stan idealny. Cena: 800 zł.
Piotr Pawlak, ul. Kasztelańska 76/19,
58-314 Wałbrzych

• Amigę CDTV (przełącznik na Amigę 500, klawiatura, mysz, joypad, przejściówka na joystick, joystick, pudełko na dyski + 80 dyskietek), około 40 gazet komputerowych. Cena: 700 zł.
Patryk Leonhard, ul. Mickiewicza 22/75,
41-400 Mysłowice

• Amigę CD-32 + SX1 + HDD 179 MN Samsung + FDD 880 KB (3.5) + klawiatura od PC AT (101) + silny zasilacz od PC + myszka na styki + 1 CD „OSCAR" i „DIGERS". Cena 1100 zł.
Krzysztof Wolf, oś. M. Kopernika 86/12,
57-220 Ziębice, tel. (8) 154-967
(pon. — piąt. 8-16)

• Amigę CD-32 + SX-1 + monitor 1084S + HDD 90 MB (pełny) + 4 MB Fast + klawiatura z osłoną + stacja 3,5 + 2 joysticki + myszka z pad'em + joypad + 2 płyty + 60 dysków + filtr na monitor + oprogramowanie i pisma. Cena: 1700 zł.
Maciej Nowopolski, Gdynia,
tel. 240-219 (prosić Maćka)

• Amigę CD-32 na gwarancji + 3 CD. Cena 400 zł.
Andrzej Gugała,
09-471 Miszewo Nowe 165, woj. płockie

• CD A570 + Mud Pudle za około 150 zł.
Robert Szymański, ul. M. Konopnickiej 28,
17-100 Bielsk Podlaski, tel. (0-834) 30-37-35

• Turbo do A1200 M-Tec 030/42 MHz, MMU, 4 MB FAST, gwarancja do maja '97. Cena 450 zł.
Łukasz Gajewski, ul. Piaskowa 1/2,
63-200 Jarocin

• Kartę turbo do A1200 — Omega TRA 020/28 MHz — podstawka pod FPU PLCC + 8 MB RAM 60 ns. Gwarancja do marca '97. Cena: 420 zł. SIMM'y 8 MB — 130 zł.
Wojciech Mokrzycki, ul. Saturna 12/5,
44-117 Gliwice, tel. 38-17-50

• Kartę rozszerzenia pamięci ELSAT 1208 na gwarancji. Cena 120 zł.
Jacek Pietruszczak, ul. Batorego 42c/18,
Otwock 05-400, tel. 779-54-51

• Drukarkę Star LC-20 (dwuletnia) mało używana (9 igieł). Cena 150 zł.
Tomasz Filipek, ul. Złotej Wilgi 10/1,
03-982 Warszawa, tel. (0-22) 671-36-90

• Modem zewnętrzny Commodore Talkmaster 288VFe, funkcja FAX/głosowa – 28800 Bps, port 115 00 Bps. Gwarancja do 07.97, terminal, oprogramowanie do Internet'u na PC i Amigę — 510 zł. Amiga CDTV, key, mysz, FDD, 5 CD, 50 dysków. Cena: 520 zł (KS 2.0/3.0/3.1 na dyskach). Serwisówka Amiga 1200 (schemat, wykaz elementów, diagnostyka), opis jumper'ów, RTC + 2MB Chip — 25 zł.
Rafał Wrzaskała, Strzelce Małe 17,
63-803 Bodzewo, tel. (65) 719938

• Genlock firmy HDP PRO z modułem CX za 400 zł. VBS do Amigi za 20 zł. Kasety nagrane w systemie VBS (ewentualnie wymienię). Info koperta = znaczek.
Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4,
41-605 Świętochołowice

• Zewnętrzną stację dysków 3.5"DD do Amigi. Stan bardzo dobry. Cena 150 zł.
Sławomir Żak, ul. Osiedlowa 12/8,
32-600 Oświęcim

• Action Replay MK II do A500 (nie działa z A500+). Cena 30 zł.
Grzegorz Budek, ul. Ręczaje Nowe 19,
05-326 Poświętne, woj. siedleckie

• Modulator TV — video only — 20 zł. Sampler stereo Elsatu — 20 zł. VBS — 20 zł. Lub zamienię na inny, który nie wykorzystuje napiecia -5v.
Wawrzyn Nowak, ul. Młyńska 24,
89-200 Szubin, tel. 84-23-17

• Nagrane kasety VBS na Amigę. Cena 30 zł za sztukę (ewentualna wymiana).
Robert Justyński, ul. Bezpieczna 26/14,
Wrocław, tel. 25-33-16

• Oryginalą grę „King's Quest V" lub wymienię na „Legion".
Sławomir Bator, ul. Szafera 12/18,
32-500 Chrzanów

• Amigę 500 1 MB, monitor Commodore 1084S, 2x joystick, mysz, kabel Euro, 50 dysków, literatura — stan idealny, sprawność 100%. Cena ok. 800 zł.
Mariusz Sowa, ul. Mlckiewicza 5,
37-420 Rudnik, tel. (0-16) 76-11-50

• Amigę 500 1 MB RAM, joystick, oprogramowanie, literatura. Cena 400 zł lub zamiana na A1200 z dopłatą.
Marcin Nolbrzak, ul. Sienkiewicza 20,
20–035 Ozorków, tel. (042) 18-18-64

• Amigę 500 (2,5 MB + zegar), modulator, mysz, joystick, dyskietki, pokrywa. Cena ok. 500 zł.
Wojciech Fabijanowski,
os. Bratkowice 19/15, 99-400 Łowicz

• Amigę 500, 120 dysków, dużo czasopism, mysz z podkładką, 2 joysticki, disk box 100, 4 oryginalne gry. Cena ok. 600 zł.
Marek Koczy, ul. J. Styki 12,
41-811 Zabrze 11

• Amigę 500, 2 MB CHIP, KS 1.3/2.0, Mega RAM HD (40 MB Seagate), monitor Neptun mono (zielony), VBS + kaseta, 2 joysticki, mysz z podkładka, ok. 50 dysków, literatura, oryginalna gra „Franko". Cena 750 zł.
Zbyszek Latuszkiewicz, Al. Szucha 27/56,
00-580 Warszawa, tel. 628-23-79

• Amigę 600, mysz, podkładka, pokrywa, 80 dysków, 50 czasopism, VBS. Dostawa do domu. Cena 550 zł.
Radosław Kozikowski,
ul. Olsztyńska 48 A, 12-200 Pisz

• Amigę 600, 2 MB RAM, KS 2.0 i 1.3, monitor 1084S, dwie myszy, joystick, mousepad, pokrywa, pudełko, ponad 100 dyskietek, dwie oryginalne gry: „Liga Polska Manager 96" i „SWOS 95/96". Literatura, kompedium wiedzy. Cena 1100 zł lub zamiana na PSX lub SEGA Saturn.
Sławomir Szkolniak, Al. Wojska Polskiego
70/71, 05-800 Pruszków

• Amigę 600, 2 MB RAM, HDD 25 MB, dwuletnia - sprawność 100%, mysz, literatura, gry i bogate oprogramowanie. Cena 650 zł.
Krzysztof Chudy, ul. Szeroka 58,
71-211 Szczecin, tel. (091) 734-72

• Amigę 600 2MB RAM, 2 joysticki, dyski, literaturę etc. Cena 550 zł.
Bartosz Zamiara, ul. Waryńskiego 7/10,
58-105 Świdnica, tel. (074) 52-53-08

• Amigę 600 2 MB Chip + joystick + około 80 dysków z oprogramowaniem. Cena ok. 600 zł. Kupię HDD do 80 MB do ok. 100 zł.
Patryk Spinek, ul. Abrahama 2A/22,
03-982 Warszawa, tel. (022) 671-39-67

• Amigę 600, 2 MB CHIP, mysz, zasilacz, pokrywa, literatura, oryginalne programy. Cena 600 zł. Amiga 600 + monitor kolorowy. Cena 900 zł lub zamienię na Amigę 1200.
Adam Miśkowiec,
ul. Dolna 81i, 44-218 Rybnik

• Amigę 600 — 2 MB RAM, mysz, dodadkową FDD 3,5", 2 joysticki, VBS + 2 kasety, 150 dyskietek, pudełko na dyski, literaturę. Cena 600 zł lub zamiana na kartę muzyczną do PC Gravis PnP.
Adam Paciorek, ul. Ogińskiego 20/66,
05-820 Piastów k. Warszawy,
tel (022) 23-31-60 po godz. 16

• Amigę 1200, HDD 850 MB (Caviar), 4MB Fast RAM (ELBOX), CD-ROM 4X (TOSHIBA), VBS + 2 kasety, 320 dyskietek, 12 płyt CD, 380 czasopim, 8 książek, 2 joysticki. Cena 1900 zł.
Marcin Trusz,
ul. Sienkiewicza 2/13, 23-400 Biłgoraj,
tel. (0-84) 86-15-11 (po godz. 16)

• Amigę 600, 2 MB RAM, mysz, 2 joysticki, 100 dysków, literatura (gratis). Cena 600 zł.
Zbigniew Szafryk,
ul. Partyzantów 21/4A, 76-200 Słupsk

• Amigę 1200 ESCOM, 1 GB HDD, 6 MB RAM, CD-ROM SONY 4x, 2 joysticki, mysz, pokrywa, oryginał „Gloom AGA". Cena 1000 zł.
Scorpion, Targanice 49,
34-120 Andrychów.

• Amigę 1200 (nowa), czasopisma, mysz, joystick, ponad 100 dysków. Cena 1100 zł. Rozszerzenie pamięci do A1200 Blizzard 4 MB. Cena 230 zł. Monitol kolorowy Philips. Cena 430 zł. CD-ROM Matsushita 4x + kable. Cena 200 zł.
Roman Kmieć, ul. Iwaszkiewicza 5/2,
96-100 Skierniewice, tel. (046) 32-87-96

• Amigę 1200, dyski, literaturę. Cena 870 zł. Kartę Turbo OMEGA TRA1200, 020/30 MHz, 4MB RAM. Cena 350 zł (gwarancja). Komputer dowiozę kupującemu do domu.
Robert Matusiak, ul. Broniwoja 12/86,
02-655 Warszawa, tel. (022) 43-75-19

• Amigę 1200, literatura, 80 dyskietek stan bardzo dobry — 1000 zł. Amigę 4000/040, KS 3.1, 10 MB RAM, HDD 1.06 GB Caviar, monitor Philips, scan-doubler, Magazyn Amiga od nr. 0 do 06.1997 — prenumerata, literatura. Cena 5000 zł.
Tadeusz Wojciechowski,
ul. Targowa 10, 58-579 Wojcieszów,
tel. (075) 12-271 po godz. 17

• Amigę 1200, dyskietki, joystick, mysz, czasopisma — 970 zł. Rozszerzenie pamięci Blizzard 4 MB RAM (270 zł), monitor Philips kolor z filtrem szklanym (460 zł), sampler stereo 100 kHz (40 zł), MIDI PRO (nowe, gwarancja — 40 zł), CD-ROM 4x (200 zł).
Roman Kmieć, ul. Iwaszkiewicza 5/2,
96-100 Skierniewice, tel. (046) 32-96-87

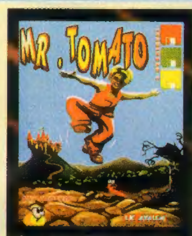
• Amigę 1200, literatura, stacja dysków 5,25", pokrywa, mousepad, joystick, EURO, kable do podłączenia HDD (lub CD-ROM), około 200 dyskietek. Cena 1300 zł.
Andrzej Hrycyk, ul. Rzeczna 3,
84-300 Lębork-Mosty, tel. (059) 612-990

• Amigę CDTV z przełącznikiem na A500, dyki (gry i programy), literaturę, VBS — 600 zł. Telewizor mono, filtr, 2 głośniki — 180 zł. Razem 700 zł.
Łukasz Witczak, ul. Roosevelta 81/20,
62-200 Gniezno, tel. 26-67-92

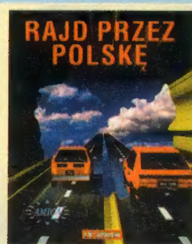
• Amigę CDTV, 3 MB RAM, KS 1.3/3.0, przełącznik CD/DF, stacja dysków, klawiatura, mysz, 4 CD, 20 dyskietek. Cena 400 zł.
Jerzy Dziurzyński, ul. Sienkiewicza 44/9,
40-039 Katowice, tel. (032) 155-41-15

• Amigę CD-32 — 400 zł. Płyty CD: IK+ (40 zł), Super Stardust (50 zł), Gloom (40 zł), Heimdall 2 (30 zł), Defender Of The Crown 2 (40 zł), Bubba'n'Stix (20 zł), Whale's Voyage (20 zł), GAMER Volume 20, 21 (po 10 zł) oraz klawiaturę Chicony + Mega Mouse Ultra (400 dpi — 60 zł), Keyboard + Serial Interface (40 zł) Możliwość uzgodnienia cen (zniżka dla dziewczyn!!).
Wiadomość telefonicznie po godz.
15 — (022) 774-12-50 — prosić Roberta

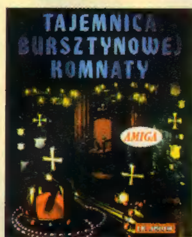
• Rozszerzenie pamięci ELBOX A1200/4 MB Fast + koprocesor MC68881. Cena: 195 zł.
Ryszard Taraszkiewicz, ul. Tkacka 5/6,
58-260 Bielawa, tel. (074) 33-44-55



Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie godne Ciebie!



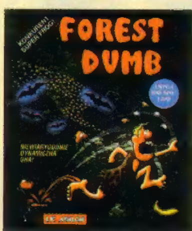
Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



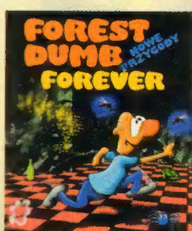
Tajemnica Bursztynowej Komnaty - 29 zł
Gra przygodowa.
Ponad 50 lokacji, digitalizowane plenery, wszystko w 4096 kolorach. Spróbuj odnaleźć skarb.



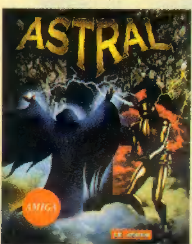
Mega Blast - 25 zł
Gra zręcznościowa.
Ulepszony 'klon' Dyna Blast. Kilkadziesiąt labiryntów, mnóstwo niespodzianek, inteligentni przeciwnicy. Możliwość jednoczesnej gry do sześciu osób.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa.
Doskonała gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



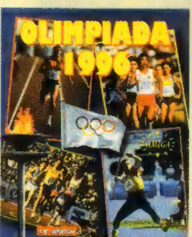
Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa.
Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!



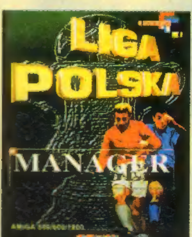
Astral - 29 zł
Gra platformowa.
Labiryntówka z prawdziwie 'magiczną' grafiką. Mroczny świat magii czeka na Ciebie. Szesnaście poziomów magicznych przygód.



Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa..
Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój.
Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy.
Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków.
Prawdziwe emocje.



Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter**	17,00
Forest Dumb**	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.**	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato**	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster**	29,00
Smuś**	17,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky**	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na A1200, ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA ŚWIĄTECZNA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 20 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jedną grę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 3 gry - Skaut, Astral i Brydż. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, TRZY gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie, Okręty i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za trzy otrzymujemy SZEŚĆ gier!

LISTA BONUSOWA

- Arnie
- Blinky Scarry School
- Carnage
- Cyber Kick
- Discer
- Doc Croc's ...
- Edd The Duck 2
- F1 Tornado
- Fist Fighter
- Frankenstein
- Hokej Na Lodzie
- Int. Tennis
- Int. Soccer
- Lasermania II
- Okręty
- Titanic Blinky
- Truck Racing
- Wild West
- Rugby Manager
- Zombie

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
Wszystkie gry z gwarancją!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

**Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 4,- zł.
Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera.**

LK AVALON